

L'ULTIMA PAROLA

A questo punto si conclude il mio rapporto, Pilota. Non c'è altro che io possa dire per aiutarti. Buona fortuna, combatti con onore e torna vincitore!

RICOMINCIARE DACCAPPO

Premete il tasto con il simbolo * al termine della missione per ricominciare a giocare con le stesse opzioni. Premete il tasto con il simbolo # per tornare allo schermo delle opzioni di gioco e scegliere una difficoltà diversa.

Reset

Il pulsante RESET (azzeramento) sulla consolle interrompe il gioco e vi riporta allo schermo del titolo. Può essere utilizzato per iniziare un nuovo gioco (partita) in qualsiasi momento oppure nel caso si verifichi un errato funzionamento del gioco.

IL PIACERE DELLA SCOPERTA

Questo libretto di istruzioni vi fornisce le informazioni base che vi necessitano per iniziare a giocare BUCK ROGERS™ IL PIANETA ZOOM, ma non è altro che l'inizio!

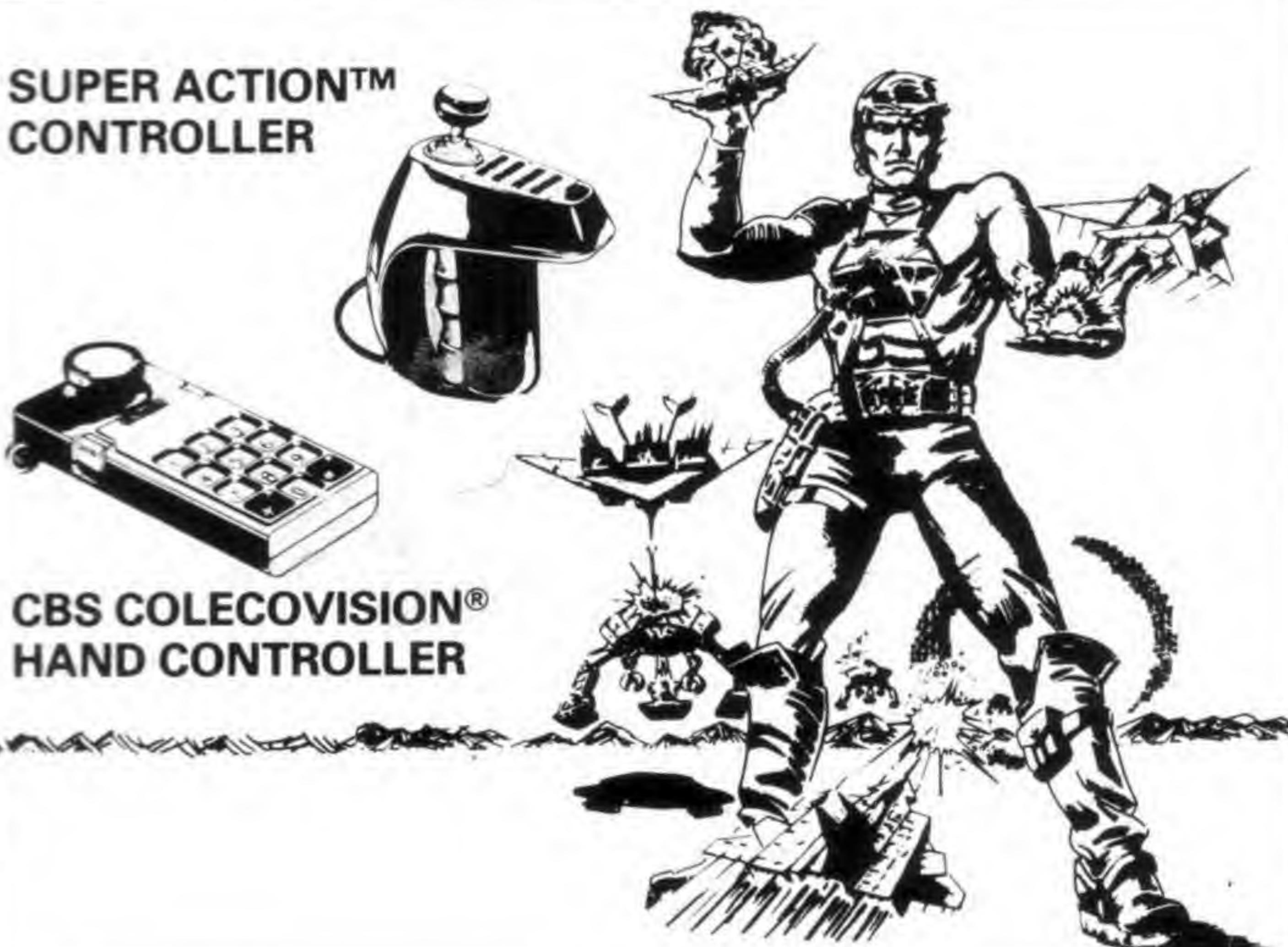
Scoprirete che questa cartuccia contiene caratteristiche particolari che rendono il gioco sempre più affascinante ogni volta che lo si pratica. Sperimentate tutte le tecniche differenti e buon divertimento!



SUPER ACTION™
CONTROLLER



CBS COLECOVISION®
HAND CONTROLLER



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
Cartouche de Jeux Vidéo pour CBS ColecoVision Video Game System
Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
Cartuccia Video Gioco per CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	12
Mode d'emploi en Français	Page	21
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	29
Istruzioni in Italiano	Pagina	39

CBS is a trademark of CBS Inc.
ColecoVision®, ADAM™ & Super Action™
are trademarks of Coleco Industries, Inc.
© 1983 CBS Inc. BUCK ROGERS™ © 1982
Sega Enterprises, Inc.

GAME DESCRIPTION

Step into the command seat of the Buck Rogers™ fighter for a true space adventure! Follow Buck's journey as you read his chronicle and set out for the Planet of Zoom™. An alien intelligence has taken control of the area. You must get there before the alien force devastates the planet. Buck's problems are now your problems: fleets of alien spacecraft keep you from getting to the planet quickly and safely!

First race through a narrow trench and fend off attacks from devious flying saucers and rockets that seem to have minds of their own. Then head out into deep, dark space for more battle!

If you succeed, you'll find yourself soaring over the desolated planet surface. Flying saucers, enemy planes and rockets make more attempts to halt your progress.

Then, another trench! Avoid crashing into energy barriers as you fight off marauding attackers. Back in deep space, asteroids are a threat as you manœuvre your fighter around them to blast at assaulting aliens.

If you make it, as Buck did, your fighter rushes toward the mighty alien Command Ship. Blast its four engines, then eliminate the reactor gates. Once beyond the ship, your Buck Rogers™ fighter rushes forward as the battle starts all over and you face another challenge in your space career!

Don't dishonour Buck's legacy. Follow his words, listen to his advice, make use of his experience! It's now up to you to prove you're worthy to follow in his path!

Use your CBS ColecoVision® controllers or Super Action™ Controllers.

GETTING READY TO PLAY

MAKE SURE THE CBS COLECOVISION® UNIT OR ADAM™ IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

One-Pilot Plan

Use the Port 1 controller.

Two-Pilot Plan (Alternating Pilots)

Pilot 1 uses the Port 1 controller. Pilot 2 uses the Port 2 controller. Pilot 1 begins, and each turn at the controls lasts until the pilot loses a fighter. Control then shifts to Pilot 2.

Choose a Challenge.

Press the Reset Button. The Title Screen appears on your TV. Wait for the Option Screen to appear. Select the number of pilots and the skill level you want to play.

Skill 1 (Game Options 1 and 5) is the easiest and can be played by inexperienced cadets and trainees.

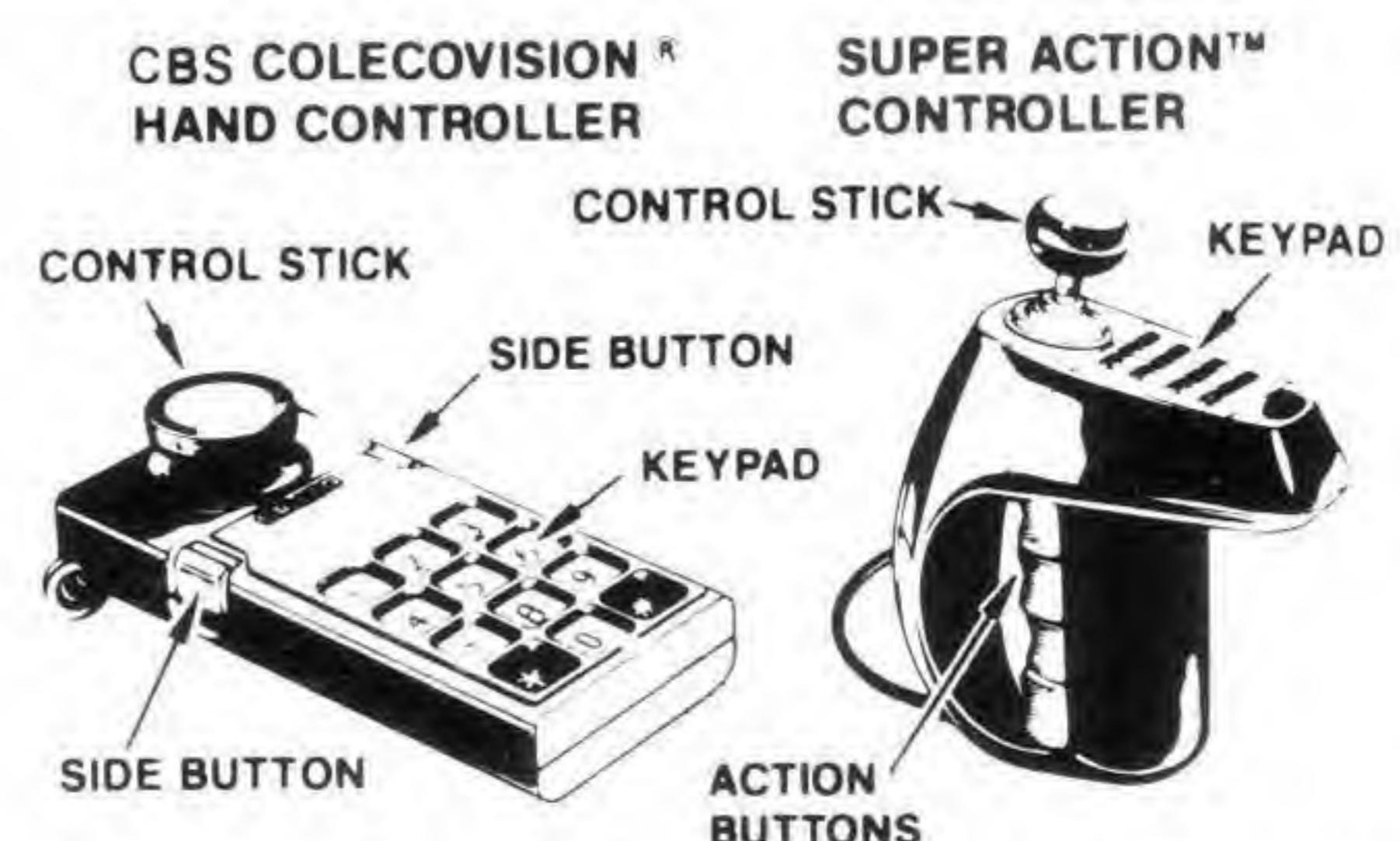
Skill 2 (Game Options 2 and 6) is a little harder. Aliens are trickier, tougher to evade.

Skill 3 (Game Options 3 and 7) is even more difficult! Enemies show little justice and no heart.

Skill 4 (Game Options 4 and 8) is the toughest challenge of all! Either you survive, or you don't.

Select an option by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

USING YOUR CONTROLS



- 1. Keypad:** Keypad Buttons 1-8 allow you to select your game options.
- 2. Control Stick:** Manoeuvring the Buck Rogers™ fighter should come second nature: Press the Control Stick up (away from you) to make the fighter rise. Press the Control Stick down (toward you) to bring it down. Press and hold the Control Stick left or right to make your fighter bank and move in the selected direction. But keep sharp: the fighter's auto-piloting system keeps the ship on course. Each time you release the Control Stick, the fighter moves left or right to centre itself.
- 3. Side Buttons (CBS ColecoVision® Controller):** Know your weapon and know how it works: Press either Side Button to fire laser blasts. Hold the button down for repeated shots.
- 4. Action Buttons (Super Action™ Controller):** Press the Yellow or Orange Action Button to fire laser blasts. Hold it down for repeated shots.

NOTE: On the Super Action™ Controller, the Speed Roller and the Purple and Blue Action Button are not used.

CHRONICLE

Prepare yourself, Pilot, for the dangerous journey ahead. Turn the page for a detailed account of what you'll face out in the great void of space...

HERE'S HOW TO PLAY

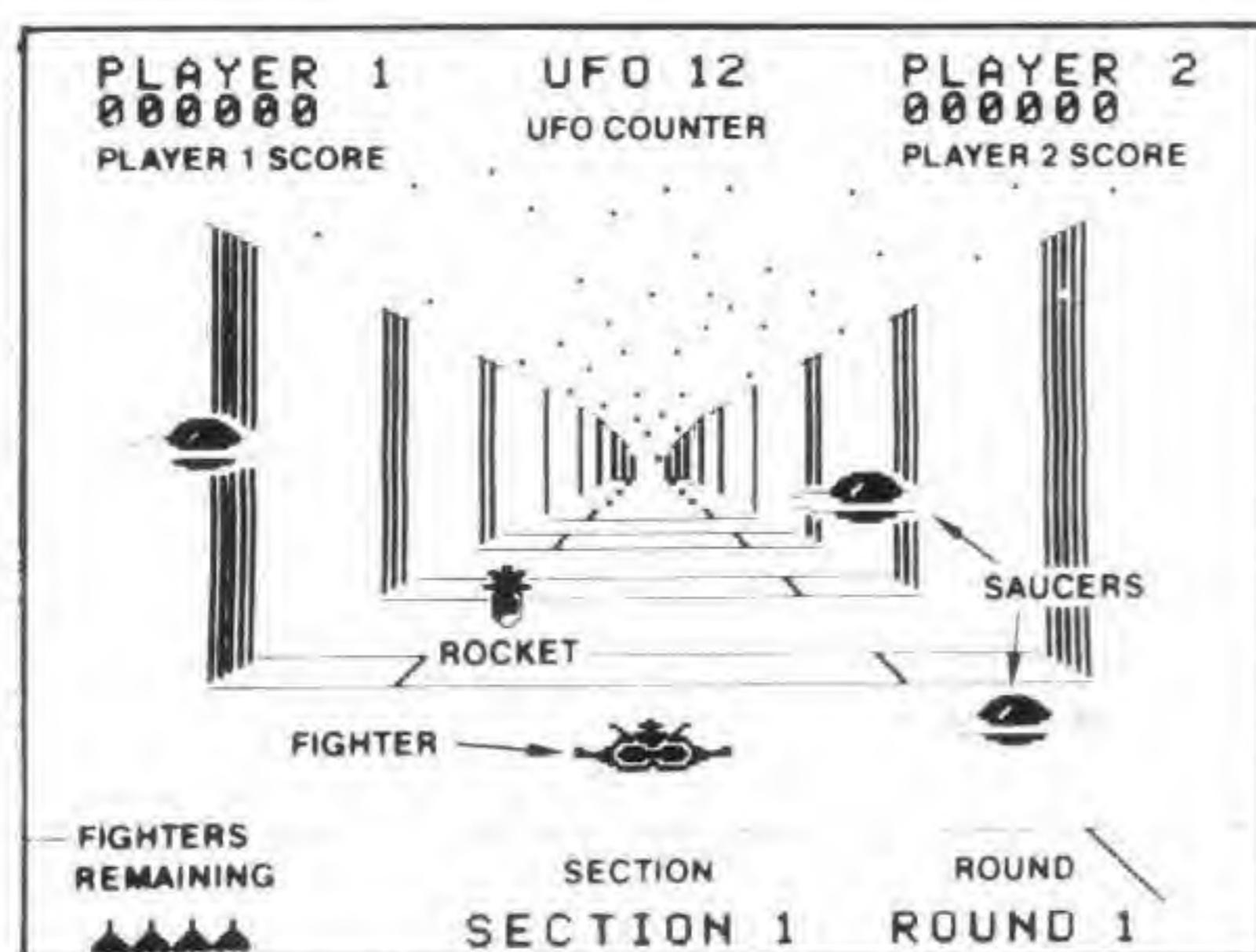
FOREWORD

This is no simulated test, no textbook exercise. This is a battle against a formidable alien intelligence whose ultimate intent is control of the universe. My hopes and the hopes of all on the Planet of Zoom™ are depending on your skill, Pilot. Will you succeed?



Chapter 1: Into the Trench!

The fighter first appears in a long, narrow trench. Don't worry about how it got there, just worry about getting through! Got hold of the controls? Test them, and test your nerve.



Suddenly alien saucers whiz toward you, diving and banking as they begin their attack. Dodge and fire! But keep sharp. Saucers are not the only danger. Rockets bent on your destruction home in on you! They have a time fuse and explode when time's up. Shoot or dodge them before they go off. Collision with a saucer or rocket eliminates your fighter! You can earn points back home for each saucer you eliminate, but not for eliminating rockets.

Chapter 2: What Counts.

Check the UFO Counter. It registers the number of enemy saucers (but not rockets) picked up by your tracking beam. The UFO Counter is automatic and counts down each time you eliminate a flying saucer.

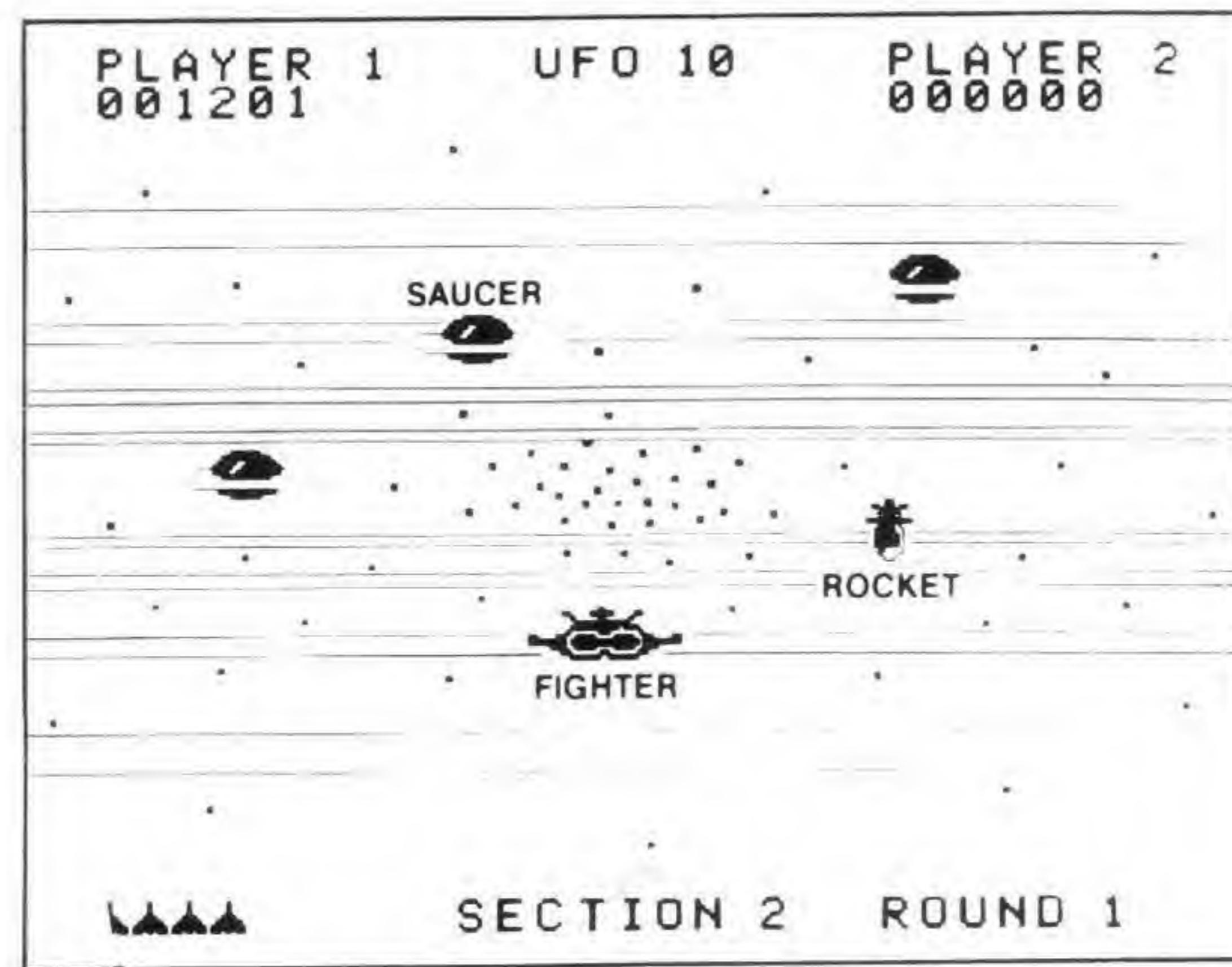
Time is what counts, too: You have a limited amount of time before moving on. To get to the next section of alien-infested space, either the UFO Counter must reach zero or your allotted time must run out.

Build up your score. Pilot, and try to get as many saucers as you can.



Chapter 3: Hurtle through the stars.

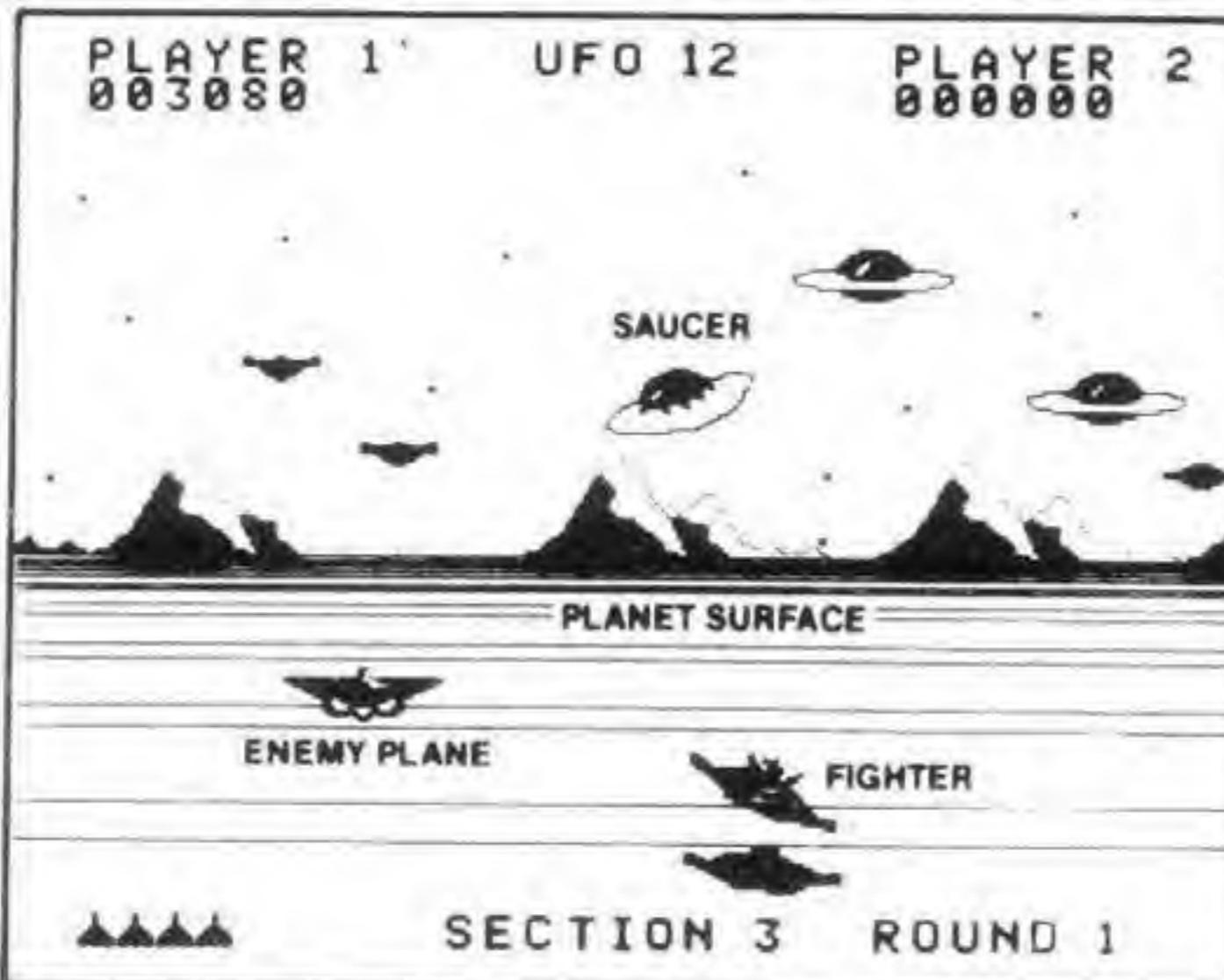
You've gotten through the trench! The Planet of Zoom™ lies ahead in desperate need of help. But your fighter has no clear course through dark space. Another wave of aliens tries to prevent your progress. Rockets zero in on you. Flying saucers try to collide with you. Eliminate as many as you can before time runs out!



SECTION 3

Chapter 4: Scratching the Surface.

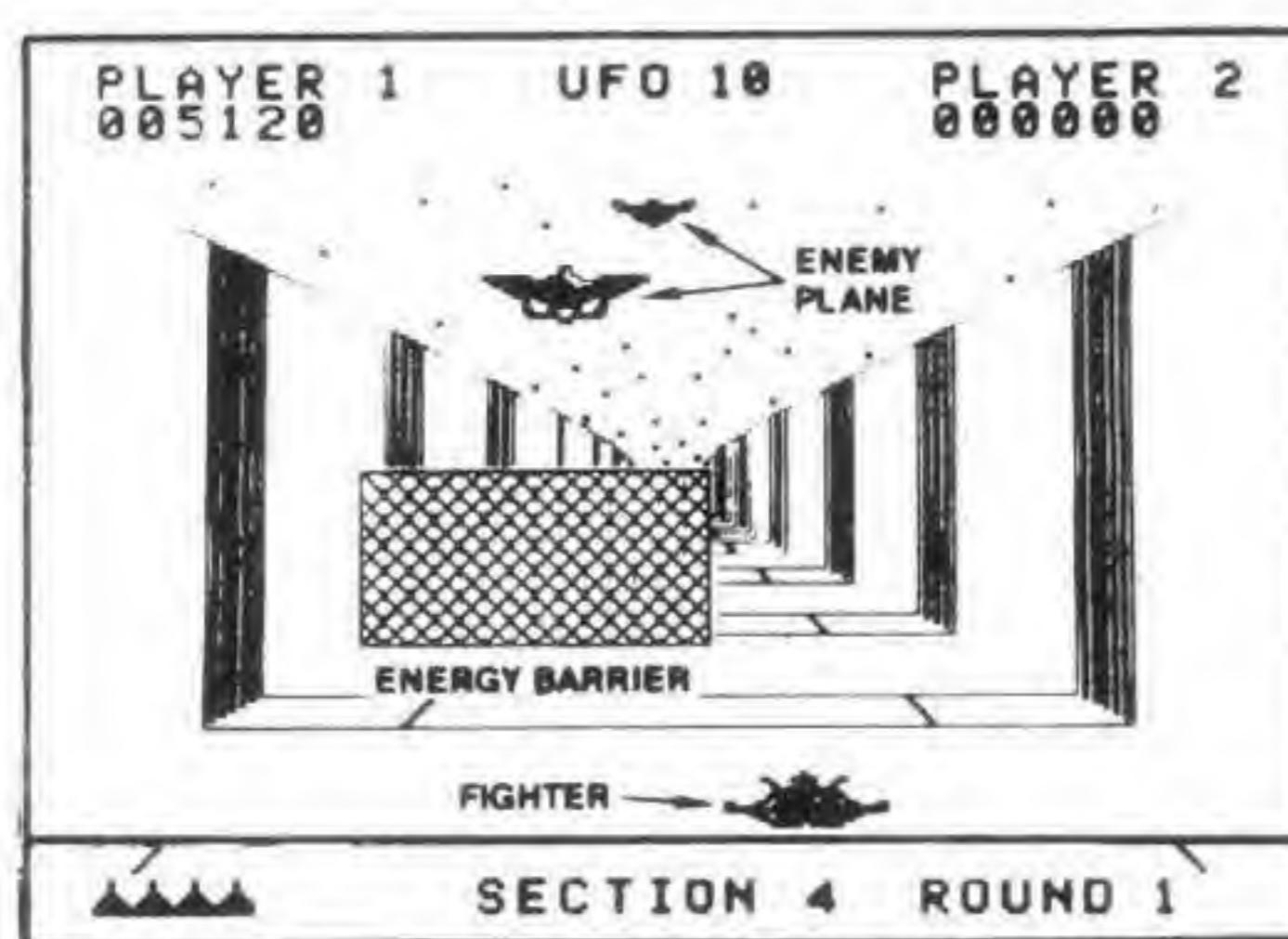
You've reached the planet surface safely, but your safety doesn't last. More flying saucers and rockets haunt your space, but they're not alone! Enemy planes now join the fray. Their presence is included in the UFO Counter. You earn credits for eliminating them, too!



SECTION 4

Chapter 5: Second Trench – Another Venture.

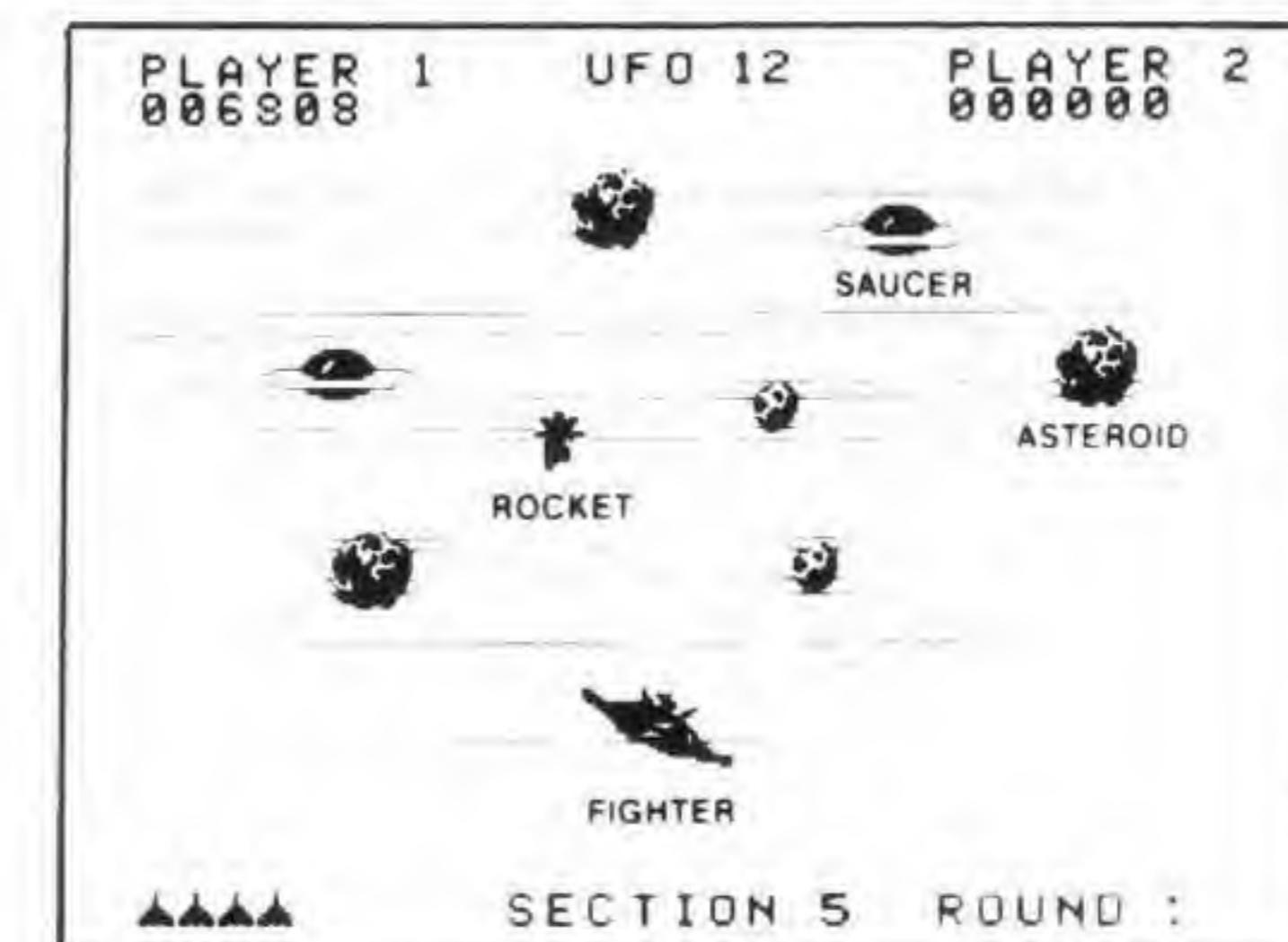
Think you're done with this one?: No chance! Dodge energy barriers that block your path as you avoid those relentless enemy planes. The Zoom population is depending on you.



SECTION 5

Chapter 6: No Heavenly Bodies, These!

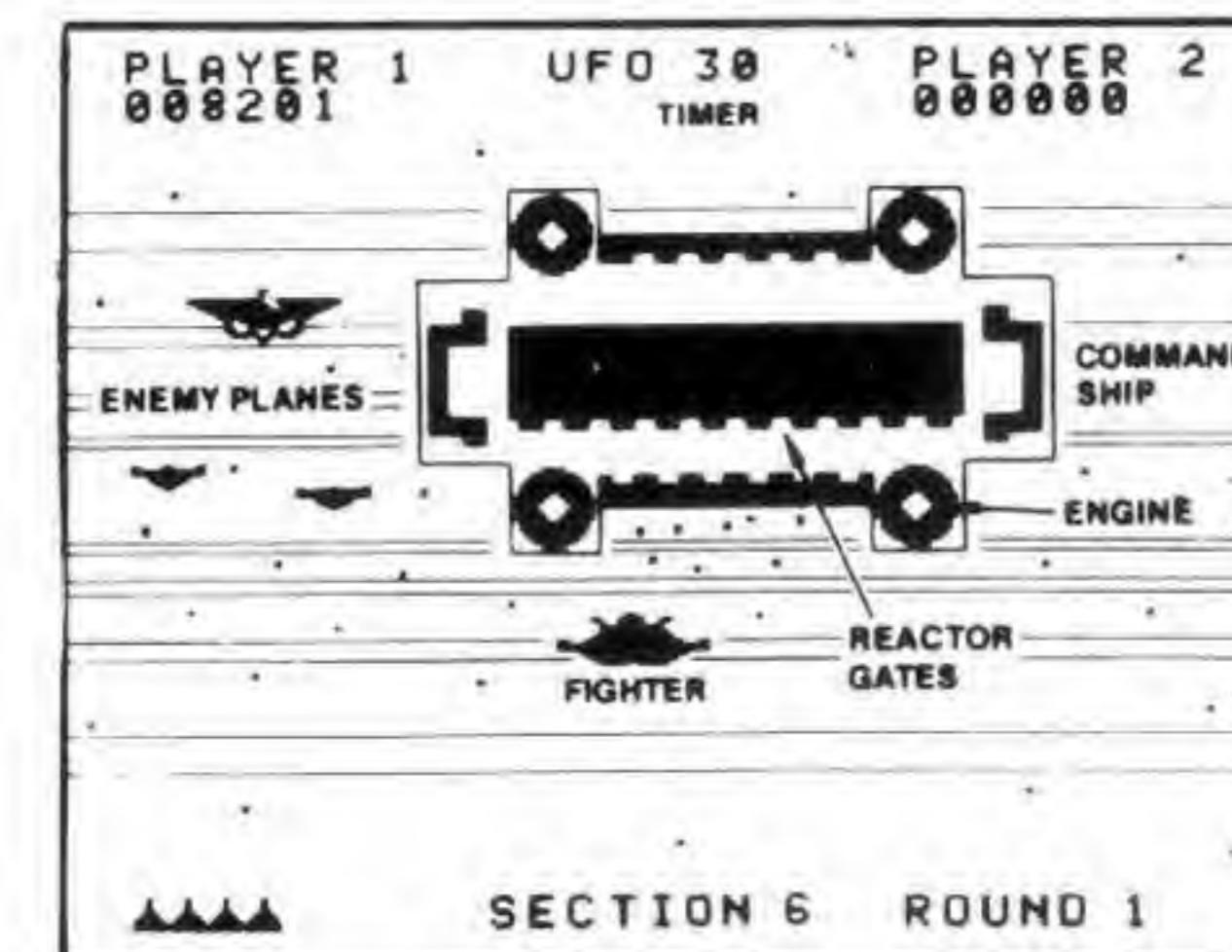
The view out in space looks familiar, but you can't afford to relax. The alien intelligence continues to send its charges to thwart you. Hazardous asteroids pepper the lightless galaxy. Enemy saucers know just how to avoid these space pebbles to collide with you. Manoeuvre your fighter. Blast those asteroids to earn credits for each one you eliminate!



SECTION 6

Chapter 7: Sight the Command Ship.

Here's your ultimate foe – the Command Ship controlling Zoom. Squadrons of enemy planes protect its appalling majesty. You must eliminate each of the Command Ship's four engines to cripple it. And you must do it in a limited amount of time!



Check the UFO Counter. It counts down the number of saucers you can't see but are picked up by your tracking beam as they try to escape from the Command Ship. Fight to cripple the ship. The sooner you cripple it, the better off you'll be. If the counter reaches zero (all saucers have escaped) before you've successfully eliminated the Command Ship, you're doomed!

Dodge enemy planes and floating engine parts. Collision with planes or flotsam means destruction for you! Move in to blast away the reactor gates at the centre of the Command Ship. But caution: if you don't hit the gates, you're doomed!

Chapter 8: Round and Round.

Don't think your duty is up after you've eliminated the Command Ship. You've completed only the first of many rounds of battle. The longer you survive, the more rounds of battle you will face.



Chapter 9: Tips on Tactics.

You've had your training, but there's never second guessing a crafty enemy. Here are a few strategies you might find useful:

1. Remember the auto-centering pilot. Your fighter always moves left or right to centre itself when you release the controls. Use this to your advantage and fake out alien attackers!
 2. The UFO Counter tells you how many flying saucers are registered on radar tracking. You don't have to get them all, but it's to your credit if you do!
 3. Get as many saucers or enemy planes as possible before your time in each section runs out. Time wasted is points lost!
 4. If you can blast a rocket safely, do so. But you get no points. If you want my advice, dodge the rockets and aim for the saucers and planes. They're the ones that count!

SCORING

As you fly, you earn points just for surviving, even if you don't eliminate a single enemy.

FIGHTER ELIMINATES	POINTS EARNED
Flying Saucer	100
Asteroid	100
Enemy Plane	100
Rocket	(No Score)
Command Ship Engine	100

You earn the points listed above **plus** 100 points times the number of the round you are playing. For example, for eliminating a flying saucer in Round 1, your score is $100 + 100 \times 1 = 200$ points total.

Each time you hit the Command Ship gates and end the round, you earn 2000 points **plus** 1000 points times the number of the round you played.

Reinforcement Fighter.

You win one reinforcement fighter when your score tallies 10,000 points.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction guide provides the basic information you'll need to start playing BUCK ROGERS™ PLANET OF ZOOM™, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge contains special features that make this game exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!

SPIELBESCHREIBUNG

Setze Dich in das Cockpit von Buck Rogers™-Raumschiff und erlebe ein echtes Raumfahrtabenteuer! Folge Buck's Spuren, während Du seine Chronik liest – mache Dich auf den Weg nach dem Planet of Zoom™. Ein außerirdisches Wesen hat diesen Teil der Galaxis in seine Macht gebracht. Du mußt dort ankommen, bevor die außer-irdische Macht den Planeten zerstört. Jetzt sind Buck's Probleme auch Deine: Flotten von außerirdischen Raumschiffen hindern Dich daran, schnell und sicher den Planeten zu erreichen!

Zuerst mußt Du engen Graben durchfliegen und Angriffe hinterhältiger UFO's und Raketen abwehren, die sich scheinbar selbstständig gemacht haben. Dann fliegst Du in den tiefen, dunklen Weltraum hinaus, um weitere Kämpfe zu bestreiten!

Wenn Du erfolgreich bist, wirst Du dann über der öden Planetenoberfläche schweben. UFO's, feindliche Flugzeuge und Raketen versuchen wieder Dich aufzuhalten.

Da – wieder ein Graben! Paß' auf, daß Du nicht gegen die Energiebarrieren stößt, während Du Deine hartnäckigen Angreifer abwehrst. Wieder im tiefen Weltraum bedrohen Dich Asteroiden, während Du Dein Raumschiff um sie herum manövriert, um die angreifenden Feinde zu beschließen.

Wenn Du es schaffst, wie Buck es tat, stürzt sich Dein Raumschiff auf das mächtige Kommandoschiff. Feuere auf seine vier Motoren, dann zerstöre die Reaktortore. Einmal hinter dem Schiff, fliegt Dein Raumschiff zu neuen Kämpfen, und die nächste Herausforderung Deiner Weltraumkarriere erwartet Dich!

Halte Buck's Vermächtnis in Ehren. Höre ihm gut zu, befolge seinen Rat, nutze seine Erfahrung! Jetzt liegt es bei Dir, zu beweisen, daß Du würdig bist, in seine Fußstapfen zu treten!

Benutze Deine ColecoVision®-Bedienungseinheiten oder die Super Action™-Controllers.

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

Achte stets darauf, daß die Console oder Adam™ ausgeschaltet ist – Ein/Aus-Schalter auf "Off" –, bevor Du eine Cassette austauschelst.

Ein Spieler

Benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1.

Zwei Spieler (spielen abwechselnd)

Spieler 1 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 1. Spieler 2 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 2. Spieler 1 fängt an und ist so lange an der Reihe, bis er sein Raumschiff verliert. Spieler 2 ist dann an der Reihe.

Wähle eine Herausforderung

Drücke den "Reset"-Schalter. Das Titelbild erscheint auf dem Bildschirm. Warte, bis die Tabelle erscheint. Wähle die Anzahl von Spielern und den Schwierigkeitsgrad, den Du spielen willst.

Skill 1 (Version 1 und 5) ist die leichteste Version, für Anfänger, und kann von unerfahrenen Kadetten und Rekruten gespielt werden.

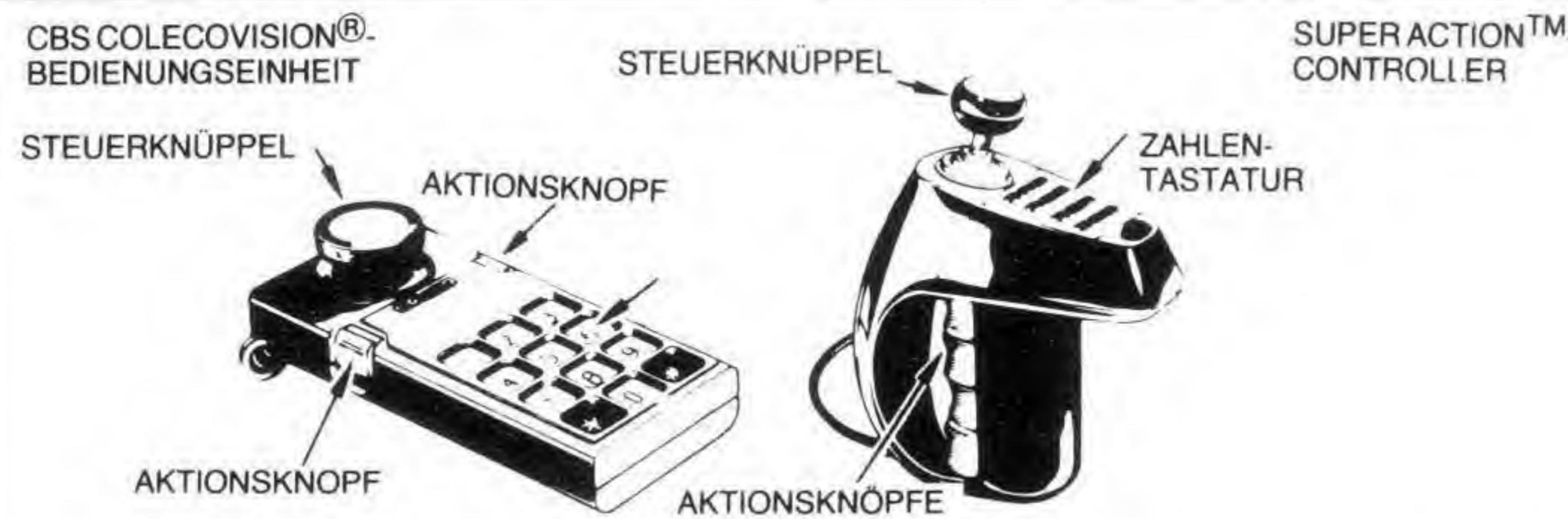
Skill 2 (Version 2 und 6) ist etwas schwieriger. Die Außerirdischen sind schlauer, und es ist schwieriger, ihnen auszuweichen.

Skill 3 (Version 3 und 7) ist noch schwieriger! Die Feinde zeigen wenig Sinn für Gerechtigkeit und kein Mitleid.

Skill 4 (Version 4 und 8) hat die größte Herausforderung! Entweder Du überstehst sie oder Du gehst zugrunde.

Wähle einen Schwierigkeitsgrad durch Drücken des entsprechenden Knopfes auf der Zahlentastur.

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



1. Zahlentastatur: Durch Drücken einer Zahlentaste (1-8) wählst Du den Schwierigkeitsgrad.

2. Steuerknüppel: Das Manövrieren von Buck Rogers™-Raumschiff mußt Du perfekt beherrschen: Drücke den Steuerknüppel nach oben (von Dir weg) und das Raumschiff hebt ab. Drücke den Steuerknüppel nach unten (zu Dir), und es kommt wieder herunter. Drücke den Steuerknüppel nach links oder rechts und halte ihn fest, damit Dein Raumschiff in die Kurve geht und in die gewünschte Richtung fliegt. Aber Vorsicht: Der automatische Pilot hält das Schiff auf Kurs. Jedesmal, wenn Du den Steuerknüppel losläßt, bewegt sich das Schiff nach links oder rechts, um in die Mitte zu gelangen.

3. Aktionsknöpfe (Standard-Bedienungseinheit): Lerne Deine Waffe kennen und wie sie funktioniert: Drücke einen Aktionsknopf kurz, um einzelne Laserschüsse abzufeuern. Halte einen Knopf etwas länger gedrückt, um mehrere Schüsse auf einmal abzufeuern.
BEACHTE: Bei dem Super Action™-Controller werden weder der Speed Roller noch der lilaarbene bzw. blaue Aktionsknopf benutzt.

CHRONIK

Bereite Dich auf die gefährliche Reise vor, die vor Dir liegt. Blättere um, und Du findest eine detaillierte Beschreibung von dem, was Dich im unendlichen Welt Raum erwartet...

SO WIRD GESPIELT

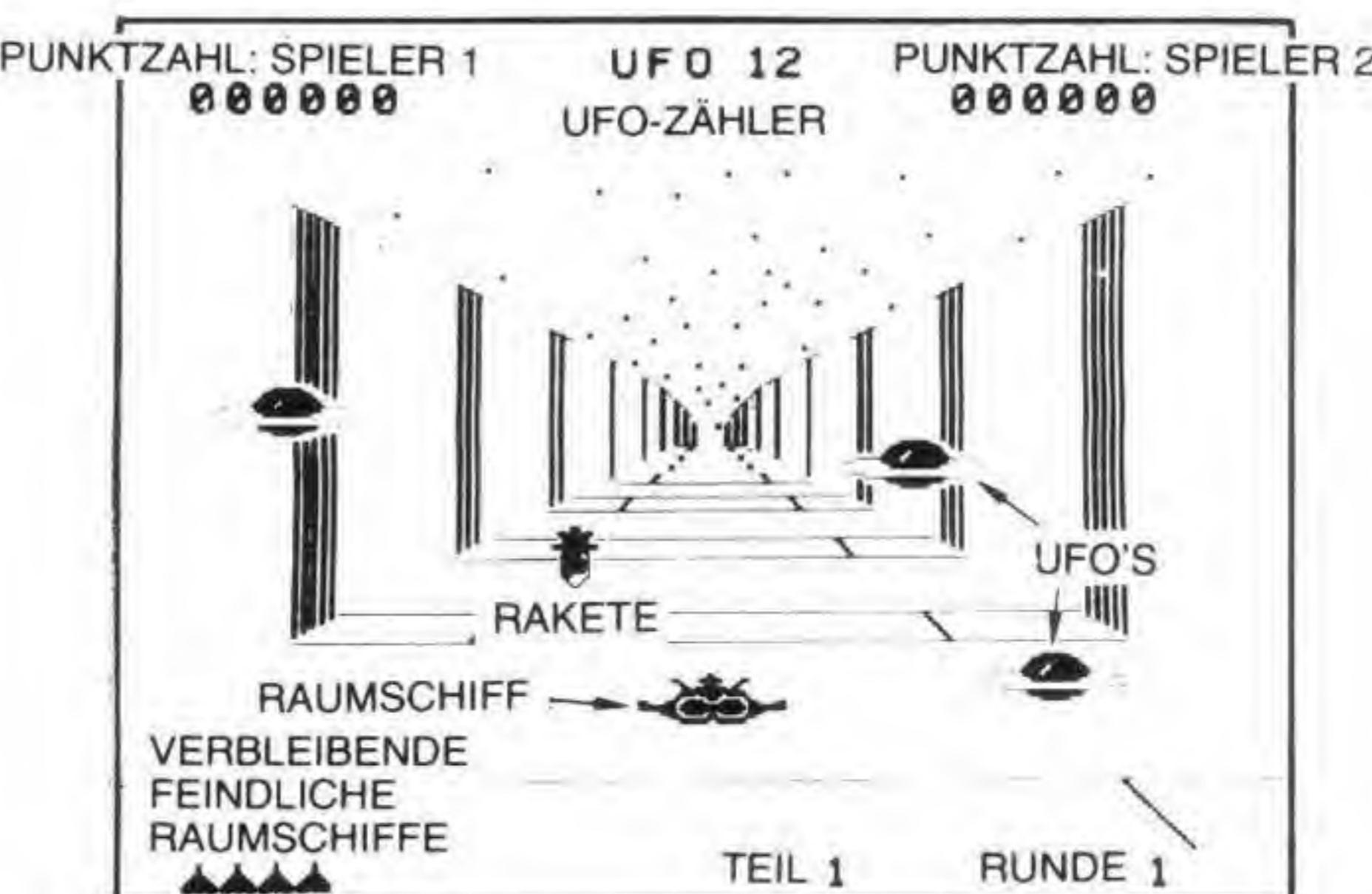
VORWORT

Dies ist kein simulierter Test, keine Übung aus einem Heft —, sondern ein Kampf gegen eine ungeheure außerirdische Macht, deren Ziel die Herrschaft über das Universum ist. Meine Hoffnung und die Hoffnungen aller auf dem Planet of Zoom™ beruhen auf Deiner Geschicklichkeit. Schaffst Du es?



Kapitel 1: In den Graben hinein!

Das Raumschiff erscheint zuerst in einem langen, engen Graben. Kümmere Dich nicht darum, wie es dorthin gelangt ist, achte nur darauf, daß Du es durchbekommst! Hast Du die Bedienungseinheit im Griff? Prüfe sie und Deine Nerven.



Plötzlich fliegen feindliche UFO's auf Dich zu; sie tauchen herab und gehen in die Kurve, während sie mit ihrem Angriff beginnen. Weiche ihnen aus und feuere! Aber paß' auf – die UFO's sind nicht die einzige Gefahr. Raketen wollen Dich auch zerstören. Sie haben einen Zeitzünder und explodieren, wenn die Zeit abgelaufen ist. Schieße sie ab oder weiche ihnen aus, bevor sie explodieren. Ein Zusammenstoß mit einem UFO oder einer Rakete würde Dein Raumschiff zerstören. Du kannst Punkte gewinnen, wenn Du ein UFO vernichtest, aber nich für die Vernichtung von Raketen.

Kapitel 2: Zähle nach

Achte auf den UFO-Zähler. Er zeigt die Anzahl von feindlichen UFO's (aber nicht Raketen) an, die von Deinem Radar aufgespürt wurden. Der UFO-Zähler funktioniert automatisch und zeigt an, jedesmal wenn Du ein UFO vernichtet hast.

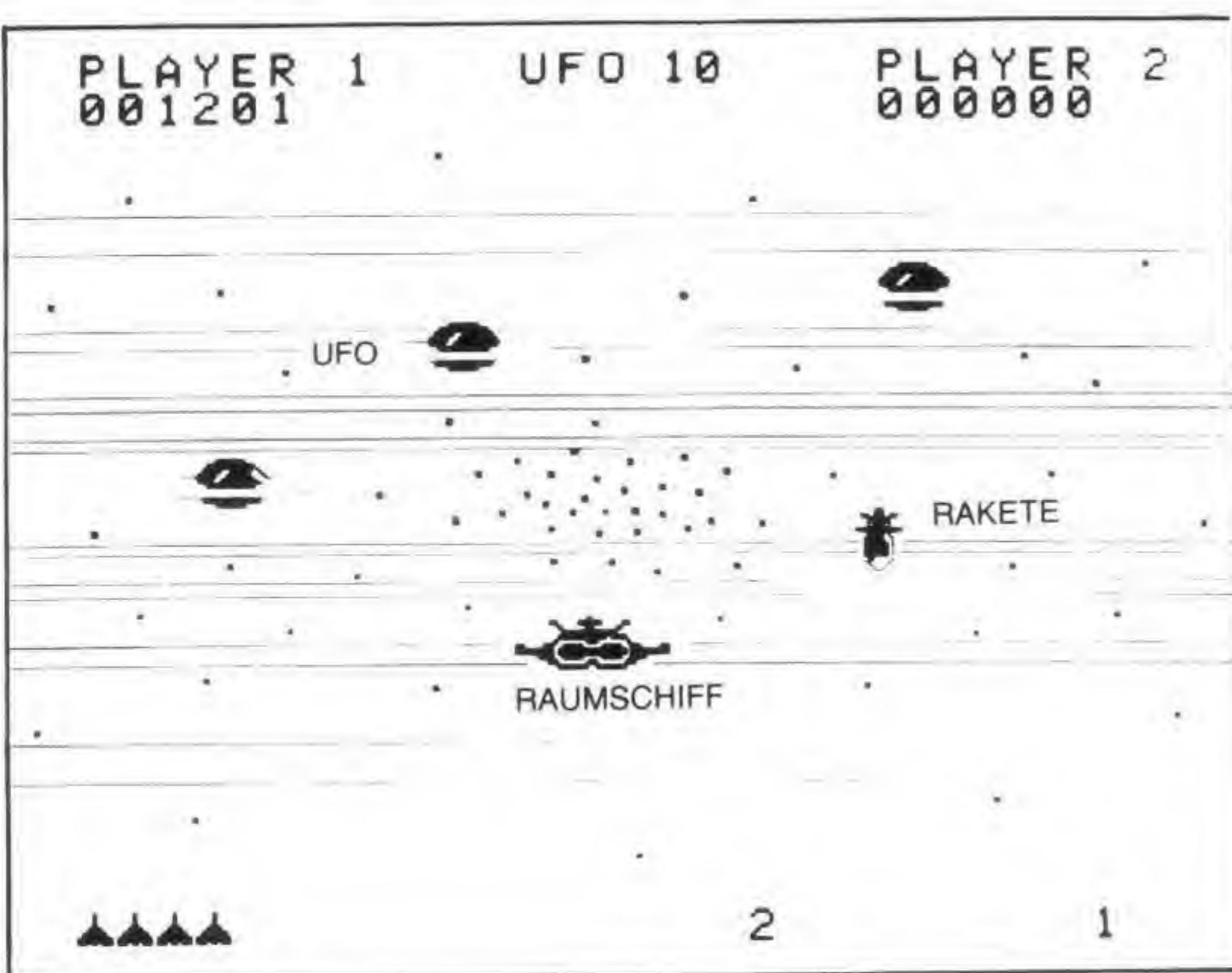
Die Zeit zählt auch. Du hast eine begrenzte Zeit, bevor Du weiterfliegen mußt. Wenn der UFO-Zähler auf null steht oder die Zeit abgelaufen ist, kommst Du in den nächsten Teil des vom Feind besetzten Weltraums.

Sammle Punkte und versuche, soviele UFO's wie möglich zu erwischen.



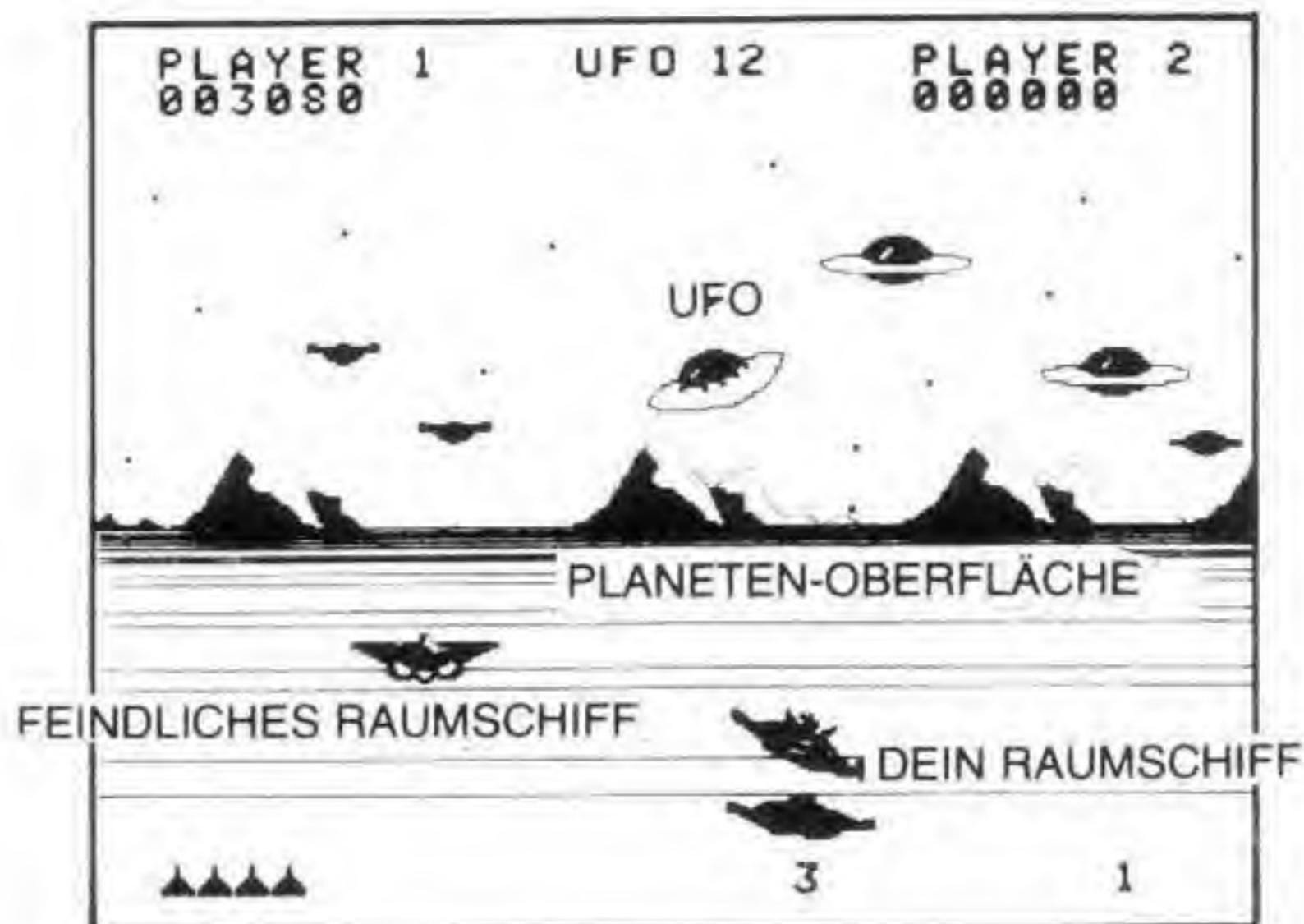
Kapitel 3: Sternenflug

Jetzt bist Du durch den Graben! Der Planet of Zoom™ liegt vor Dir und wartet dringend auf Deine Hilfe. Aber Dein Raumschiff hat keinen leichten Flug durch den dunklen Weltraum vor sich. Noch eine Welle von Feinden versucht, Dich aufzuhalten. Raketen werden auf Dich abgefeuert. UFO's versuchen, mit Dir zusammenzustoßen. Vernichte soviele wie möglich, bevor die Zeit abläuft.



Kapitel 4: Im Tiefflug

Du hast den Planeten sicher erreicht, aber diese Sicherheit ist nur vorübergehend. Es sind noch mehr UFO's und Raketen im Weltraum, aber sie sind nicht allein! Feindliche Schiffe kommen auch dazu. Sie werden auch vom UFO-Zähler angezeigt. Für ihre Vernichtung bekommst Du auch Punkte!



Kapitel 5: Der zweite Graben – Ein neuer Versuch

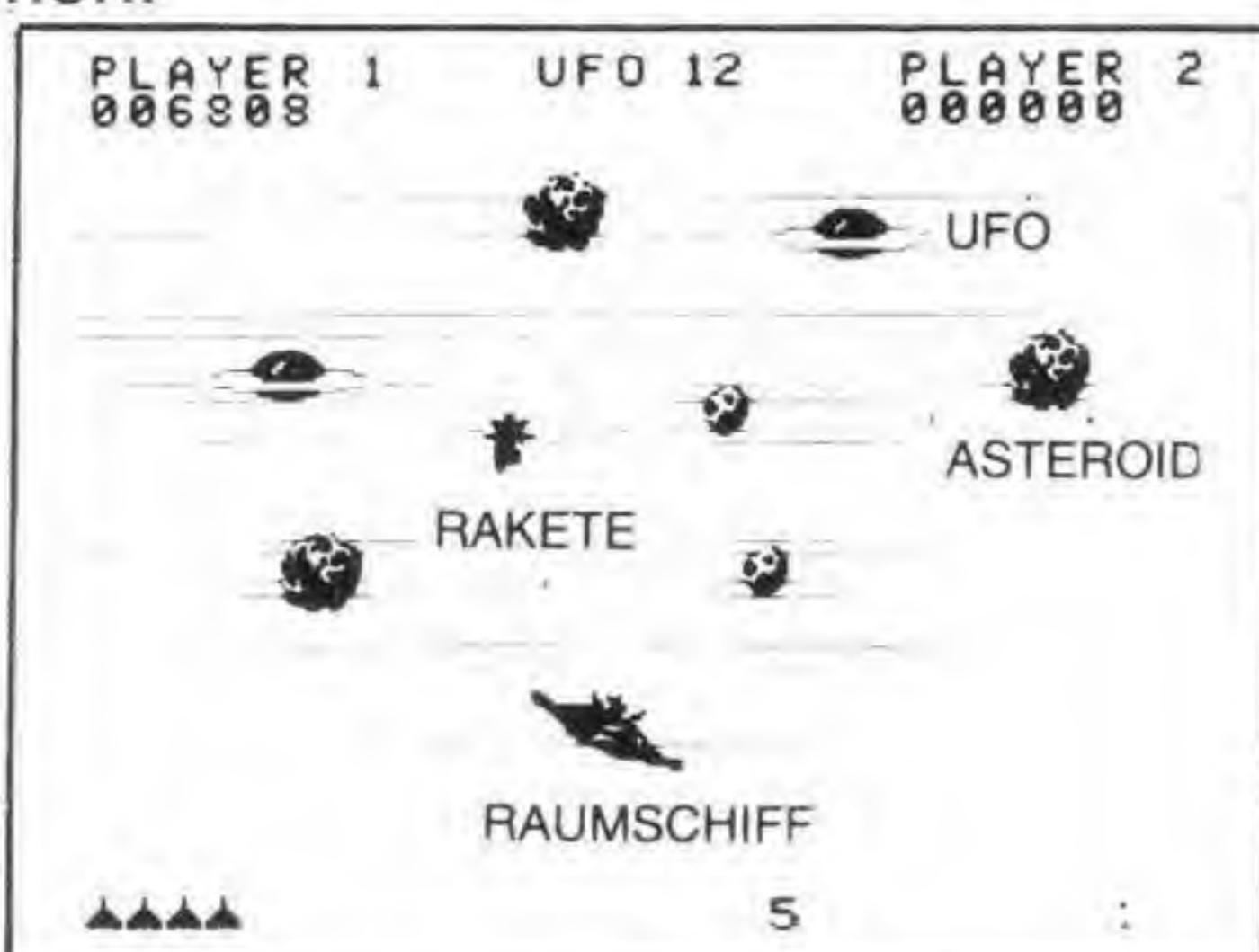
Glaubst Du, Du bist endlich fertig? Keine Chance! Vermeide Energiebarrieren, die in Deinem Weg sind, während Du den unaufhaltbaren feindlichen Raumschiffen ausweichst. Die Bevölkerung von Zoom verläßt sich auf Dich.



TEIL 5

Kapitel 6: Das sind aber keine himmlischen Körper!

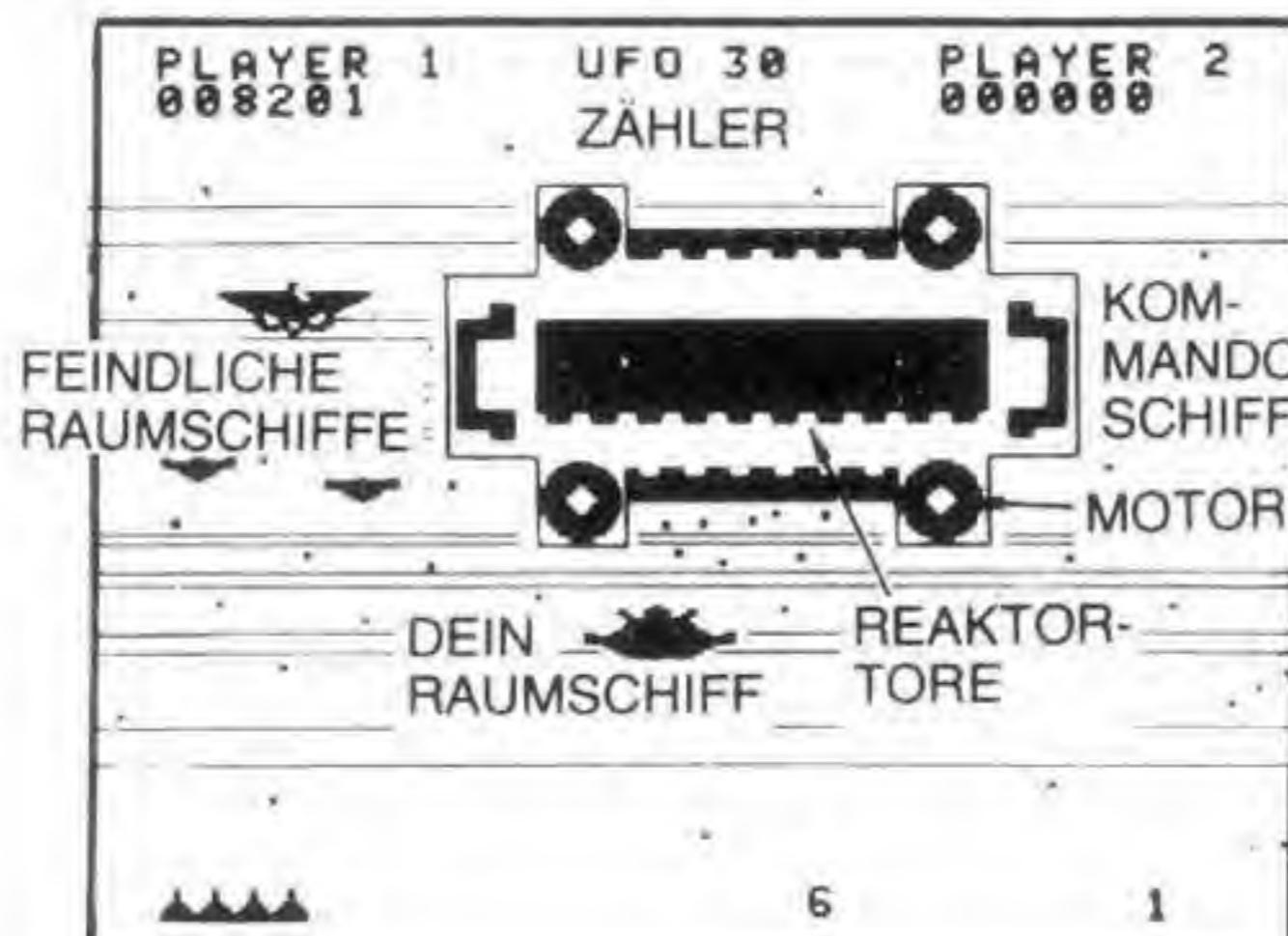
Der Ausblick kommt Dir bekannt vor, aber Du kannst es Dir nicht leisten, Dich auszuruhen. Die außerirdische Macht schickt immer mehr Kräfte heraus, um Dich aufzuhalten. Gefährliche Asteroiden treiben in der lichtlosen Galaxis. Feindliche UFO's wissen, wie sie diesen Sternbrocken ausweichen müssen, um mit Dir zusammenzustoßen. Manövriere Dein Raumschiff so, daß Du die Asteroiden zerstören kannst, um Punkte zu bekommen.



TEIL 6

Kapitel 7: Kommandoschiff gesichtet!

Jetzt kommt Dein letzter Feind – das Kommandoschiff, das Zoom in seiner Macht hält. Schwadronen von feindlichen Raumschiffen beschützen seine verächtliche Majestät. Du mußt jeden der vier Kommandoschiff-Motoren zerstören, um es außer Gefecht zu setzen. Und Du mußt es in der vorgeschriebenen Zeit tun!



Achte auf den UFO-Zähler. Er zählt die UFO's, die Du nicht sehen kannst, die aber von Deinem Radar entdeckt werden, während sie versuchen, dem Kommandoschiff zu entkommen. Auf in den Kampf, um den Feind lahmzulegen. Je schneller Du dies schaffst, desto besser bist Du dran. Wenn der Zähler null erreicht (alle UFO's sind entkommen), bevor Du das Kommandoschiff erfolgreich zerstört hast, bist Du verloren!

Weiche feindlichen Schiffen und treibenden Motorteilen aus. Ein Zusammenstoß mit Schiffen oder Wrackgut bedeutet Deine Vernichtung! Fliege näher heran, um die Reaktortore mitten im Kommandoschiff zu zerstören. Aber Vorsicht: wenn Du die Tore nicht triffst, bist Du verloren!

Kapitel 8: Runde um Runde

Glaub' ja nicht, daß Du Deine Pflicht getan hast, wenn Du das Kommandoschiff zerstört hast. Diese war nur die erste Kampfrunde. Je länger Du überlebst, desto mehr Kampfrunden mußt Du überstehen.

NACHHER

Kapitel 9: Strategische Hinweise

Du hast Dein Training mitgemacht, aber ein schlauer Gegner ist immer noch gefährlich für Dich. Hier sind ein paar nützliche strategische Hinweise:

1. Denk' an den automatischen Piloten. Dein Raumschiff bewegt sich immer nach links oder rechts, um in die Mitte zu kommen, wenn Du den Steuerknüppel loslässt. Nutze dies zu Deinem Vorteil und verwirre Deine außerirdischen Angreifer!
2. Der UFO-Zähler zeigt Dir, wieviele UFO's vom Radar aufgespürt wurden. Du mußt sie nich alle erwischen, aber je mehr, desto besser!
3. Treffe soviele UFO's oder feindliche Raumschiffe wie möglich, bevor Deine Zeit in der Runde zu Ende geht. Vergeudete Zeit bedeutet verlorene Punkte.
4. Wenn Du eine Rakete problemlos abschießen kannst, tue es. Aber Du bekommst dafür keine Punkte. Ich würde Dir raten, den Raketen auszuweichen und auf die UFO's und Raumschiffe zu zielen. So bekommst Du mehr Punkte!

PUNKTE

Während Du fliegst, bekommst Du Punkte, nur weil Du noch überlebst, auch wenn Du keinen einzigen Feind vernichtest.

RAUMSCHIFF VERNICHTET

PUNKTE

UFO _____ 100

Asteroid _____ 100

Feindliches Raumschiff _____ 100

Rakete _____ (keine)

Kommandoschiffsmotor _____ 100

Multiplizieren!

Du bekommst die obigen Punkte **plus** 100 Punkte mal die Rundenzahl, die Du jetzt spielst, z.B. für die Vernichtung eines UFO's in Runde 1 bekommst Du $100 + 100 \times 1 = 200$ Punkte insgesamt.

Jedesmal, wenn Du die Tore des Kommandoschiffs triffst und die Runde beendest, bekommst Du 200 Punkte plus 100 Punkte mal die Rundenzahl, die Du gespielt hast.

Zusätzliches Raumschiff

Du bekommst ein zusätzliches Raumschiff zur Unterstützung, wenn Du 10.000 Punkte erreicht hast.

SPAß AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um BUCK ROGERS™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichen Techniken aus – und viel Spaß!

LE JEU

Les aventures de BUCK ROGERS™

Installez-vous dans le cockpit du chasseur intergalactique de BUCK ROGERS™ pour vivre la plus grande aventure spatiale de votre existence! Vous avez pour mission de vous rendre sur la Planet of Zoom™ avant qu'une force ennemie ne la dévaste. Votre problème: des escadres d'engins spatiaux ennemis vous barrent la route!

Poursuivez dans une tranchée étroite, parez aux attaques des soucoupes volantes, des Tripodes bondissants et des missiles meurtriers. Mettez ensuite le cap vers l'espace interstellaire où une autre bataille vous attend.

Vainqueur, manœuvrez entre d'énormes et dangereux pylônes tandis que d'autres soucoupes volantes menacent votre espace de vol! Vous devez les éliminer avant qu'elles ne vous anéantissent! Mettez le cap vers l'hyper espace et esquez une nouvelle fois les mines spatiales, les soucoupes volantes et les missiles ennemis!

Alors que vous repoussez les attaques des avions et des missiles ennemis en maraude, évitez d'entre en collision avec les bords de la tranchée dans laquelle vous évoluez. Si votre passage est couronné de succès, passez sous les portiques, tirez sur les tanks, les fantassins et les autres engins ennemis.

De nouveau dans l'espace inter-galactique, les astéroïdes vous menacent. Manœuvrez pour les contourner et les anéantir. Sur la planète, des Tripodes, des avions et des soucoupes volantes ennemis vous réservent un accueil chaleureux.

Si vos manœuvres réussissent, votre chasseur d'assaut file en direction de l'astronef de commandement ennemi. Détruisez ses quatre moteurs puis tirez dans la trappe des réacteurs. Attention aux avions ennemis! Une fois au-delà de l'astronef, les Drones attaquent votre appareil. Mais vous les mettez en déroute et une autre bataille s'engage alors.

Soyez digne de BUCK ROGERS™. Ecoutez ses paroles, suivez ses conseils, profitez de son expérience! Maintenant, c'est à votre tour de prouver que vous avez l'étoffe des plus grands combattants de l'espace.

Utilisez les boîtiers de contrôle de la console CBS ColecoVision™ ou les Super Controllers™.

PRÉPAREZ-VOUS À JOUER

ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE CONSOLE CBS-COLECOVISION™ EST EN POSITION "ARRÊT" AVANT D'INSERER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE.

Pour un seul joueur:

Utilisez le boîtier de contrôle de la prise 1.

Pour deux joueurs (en alternance):

Le joueur 1 utilise le boîtier de contrôle de la prise 1.

Le joueur 2 utilise de boîtier de la prise 2. Le joueur 1 engage la partie jusqu'à ce que la première phase du jeu soit terminée ou que son avion d'assaut soit éliminé. La partie passe alors au joueur 2.

Sélection de votre défi

Appuyez sur RESET. Le titre du jeu apparaît sur l'écran, ainsi que les options. Sélectionnez le nombre de joueurs et le niveau de difficulté.

Niveau 1: le plus facile; il convient aux néophytes.

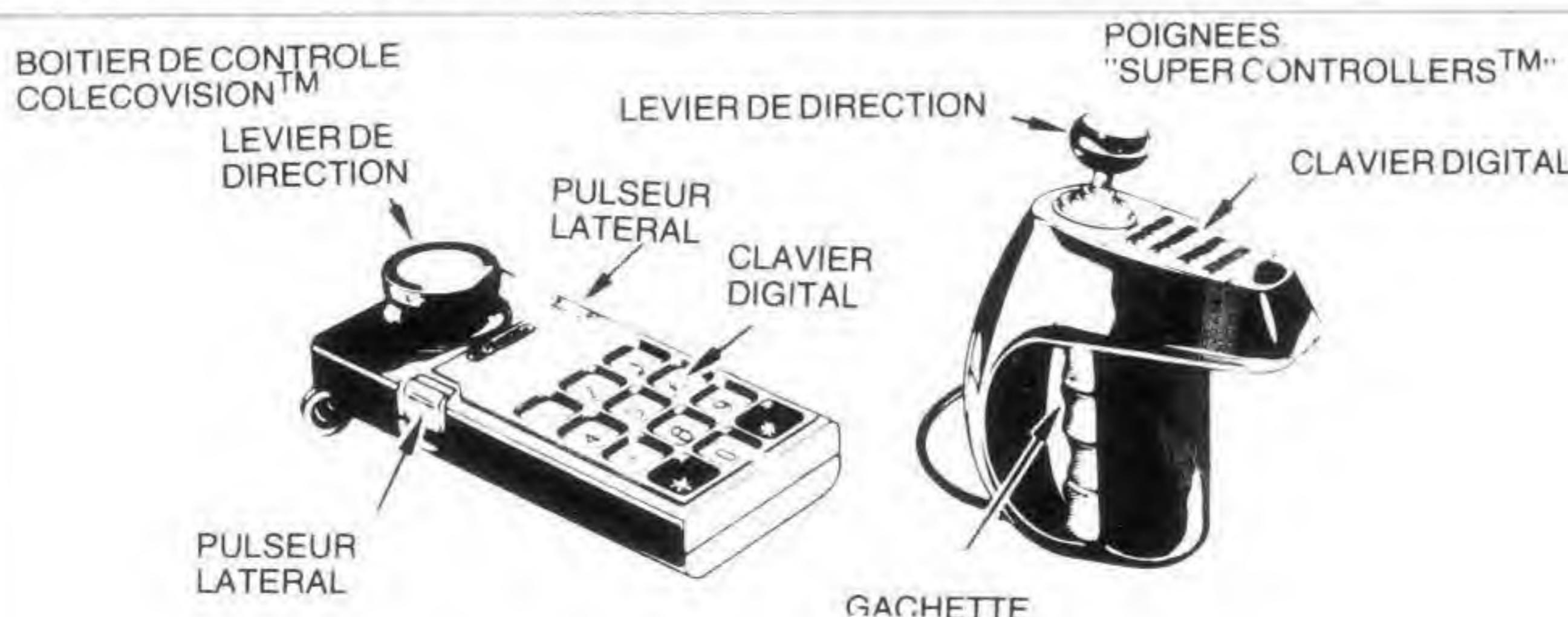
Niveau 2: un peu plus difficile. Les ennemis sont plus dangereux.

Niveau 3: aussi difficile que le jeu d'Arcade.

Niveau 4: plus difficile que le jeu d'Arcade. Oserez-vous faire face?

Chaque joueur sélectionne un niveau de difficulté en appuyant sur le bouton numéroté correspondant sur le boîtier de contrôle.

COMMENT UTILISER VOS BOÎTIERS DE CONTRÔLE



1. Touches clavier: Les touches 1-8 servent à sélectionner les options de jeu.

2. Levier de contrôle: Manœuvrer l'astronef de BUCK ROGERS™ doit devenir un réflexe conditionné. Poussez le levier de levier de contrôle pour que votre avion prenne de l'altitude. Inversez le mouvement pour la descente. Appuyez et maintenez le levier de contrôle vers la droite ou la gauche pour diriger votre vaisseau dans la direction choisie. Mais soyez vigilant! Le système de pilotage automatique ramène le vaisseau dans son axe dès que vous lâchez le levier. A chaque intervention sur le levier de contrôle, l'appareil répond instantanément.

3. Pulseurs latéraux (Boîtier de contrôle CBS ColecoVision™): Apprenez à connaître le fonctionnement de vos armes: appuyez sur le pulseur gauche ou droit pour tirer un rayon-laser. Appuyez en continu pour tirer en rafale.

4. Gâchettes (Super Controllers™): Appuyez sur les gâchettes jaune ou orange pour les tirs laser; maintenez-les enfoncées pour le tir continu.

Attention! Sur les Super Controllers™ les gâchettes violette et bleue, ainsi que la molette d'accélération ne sont pas utilisées.

COMMENT JOUER?

Avertissement.

Ce n'est ni un jeu de simulation, ni un exercice d'école, mais une bataille contre une créature à l'intelligence extraordinaire et dont le but est d'exercer un contrôle total sur l'univers. Nos espoirs et ceux du peuple de la Planet of Zoom™ dépendent de votre habileté. Pilote! Sanglez-vous bien à votre siège, il va falloir être à la hauteur.

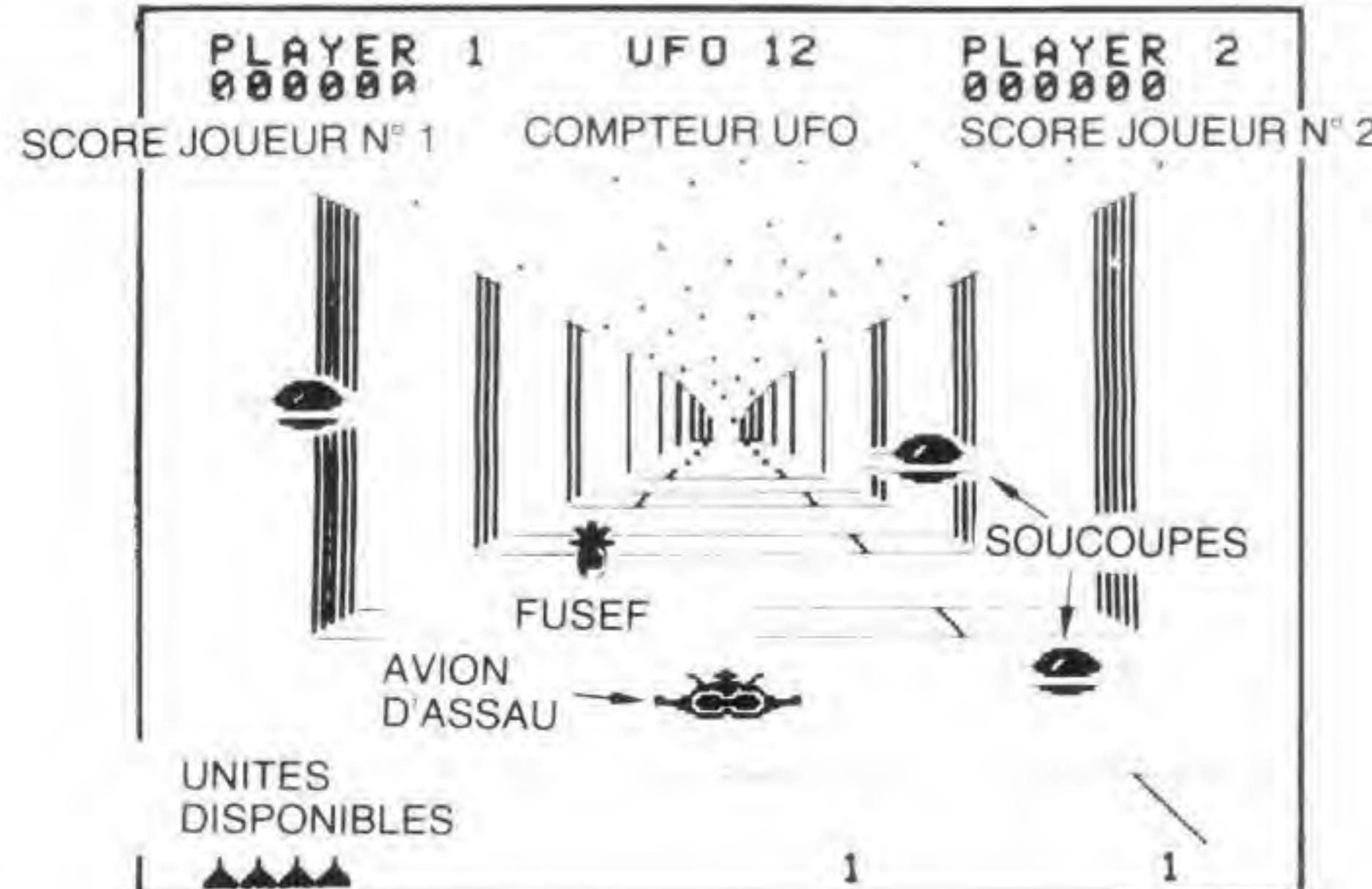


Chapitre 1: Dans la tranchée.

Votre vaisseau de combat apparaît dans une longue tranchée étroite.

Vous avez tous vos contrôles bien en main?

Faites quelques essais de tire et gardez votre sang-froid!



Tout à coup, des soucoupes volantes surgissent derrière vous, plongent et tournolent autour de votre avion pour vous attaquer. Esquez et tirez! Mais gardez la tête froide. Les soucoupes ne sont pas le seul danger. Des fusées piquent dangereusement vers vous pour tendre un rideau de feu devant votre trajectoire. Elles prennent d'abord de la vitesse et explosent ensuite. Tirez ou esquez avant qu'elles ne vous pulvérissent. Une collision avec une soucoupe ou une fusée et c'est la fin de tous vos problèmes... Vous gagnez des points pour chaque soucoupe éliminée, mais les fusées anéanties ne vous donnent droit qu'à la gloire!

Chapitre 2: Ce qui compte.

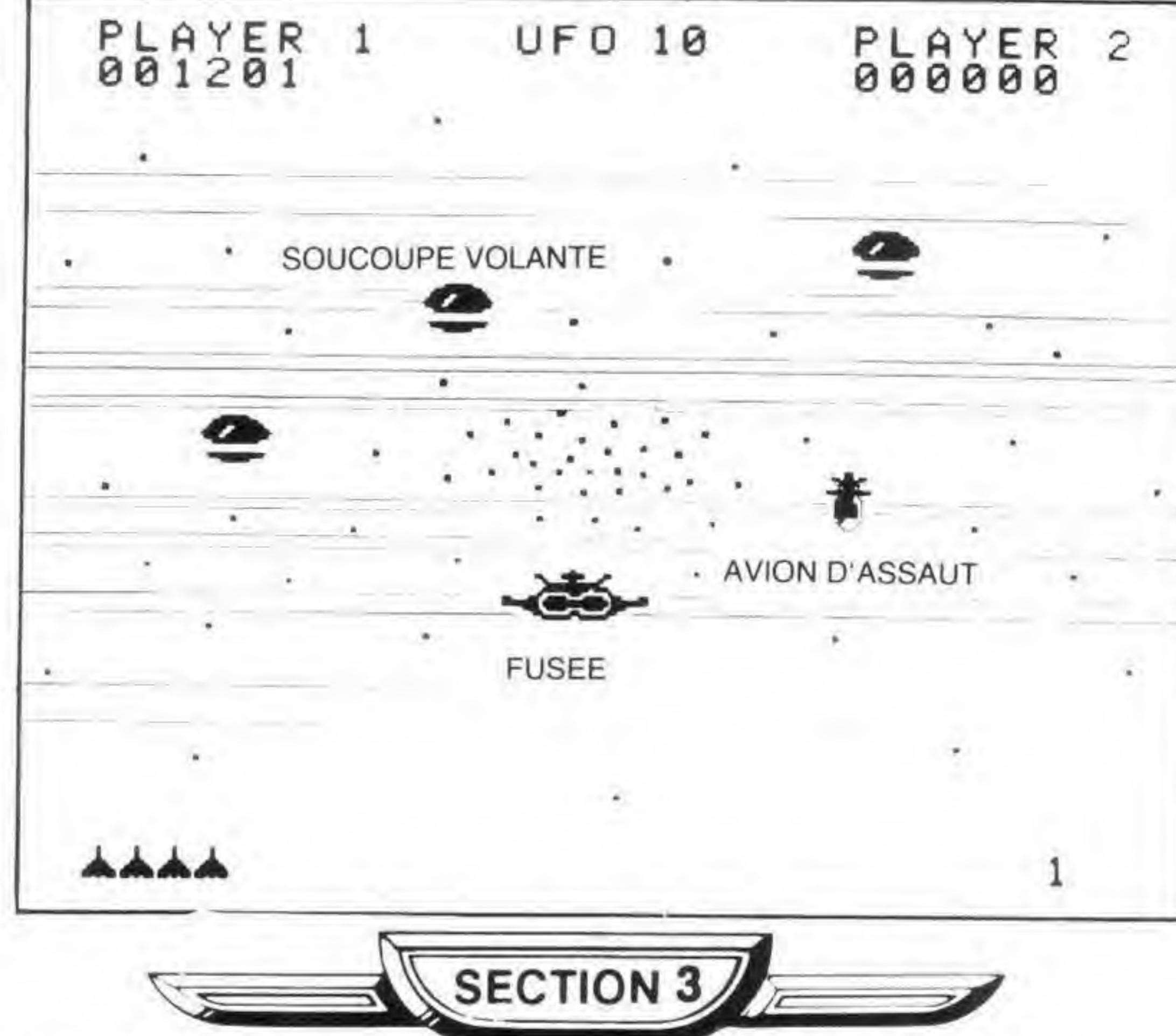
Relevez sur le compteur UFO le décompte de vos ennemis éliminés. Le compteur UFO est automatique et enregistre chaque coup au but. Mais, le temps compte aussi. Une période limitée est attribuée à chaque tableau. Au compteur, les chiffres défilent... jusqu'au zéro, vos secondes sont comptées!



Chapitre 3: Collisions dans l'espace!

Votre passage de la tranchée a été réussi! Les autres provinces de la Planet of Zoom™ attendent désespérément votre aide. Mais votre astronef n'est pas sécurité dans l'espace. Une autre vague d'assaillants vous barre la route. Leurs missiles sont pointés vers vous. Les soucoupes volantes se jettent sur votre engin en véritables kamikazes.

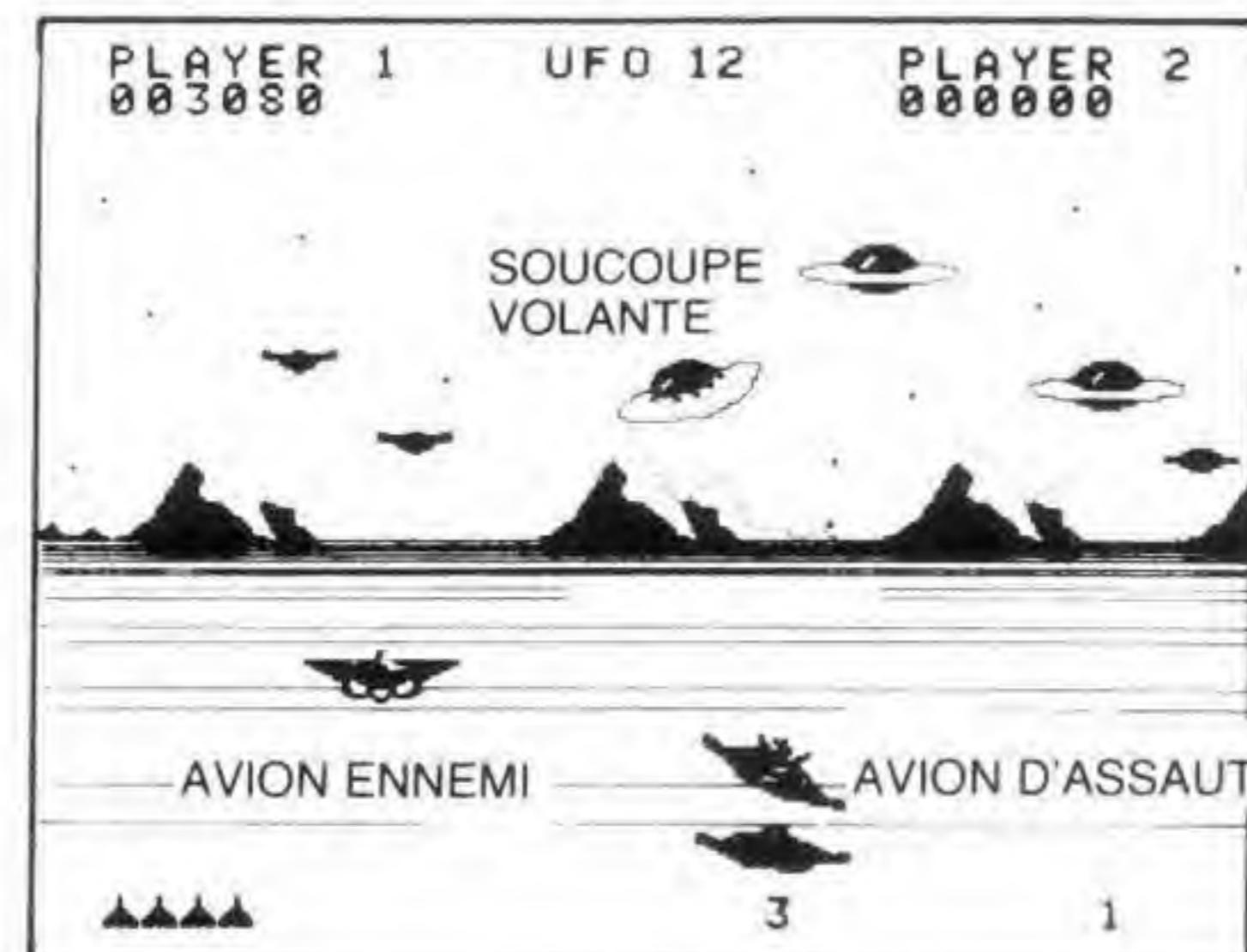
Avant d'atteindre Zoom, éliminez vos ennemis sans oublier que le temps est contre vous.



SECTION 3

Chapitre 4: Tranquille en surface!

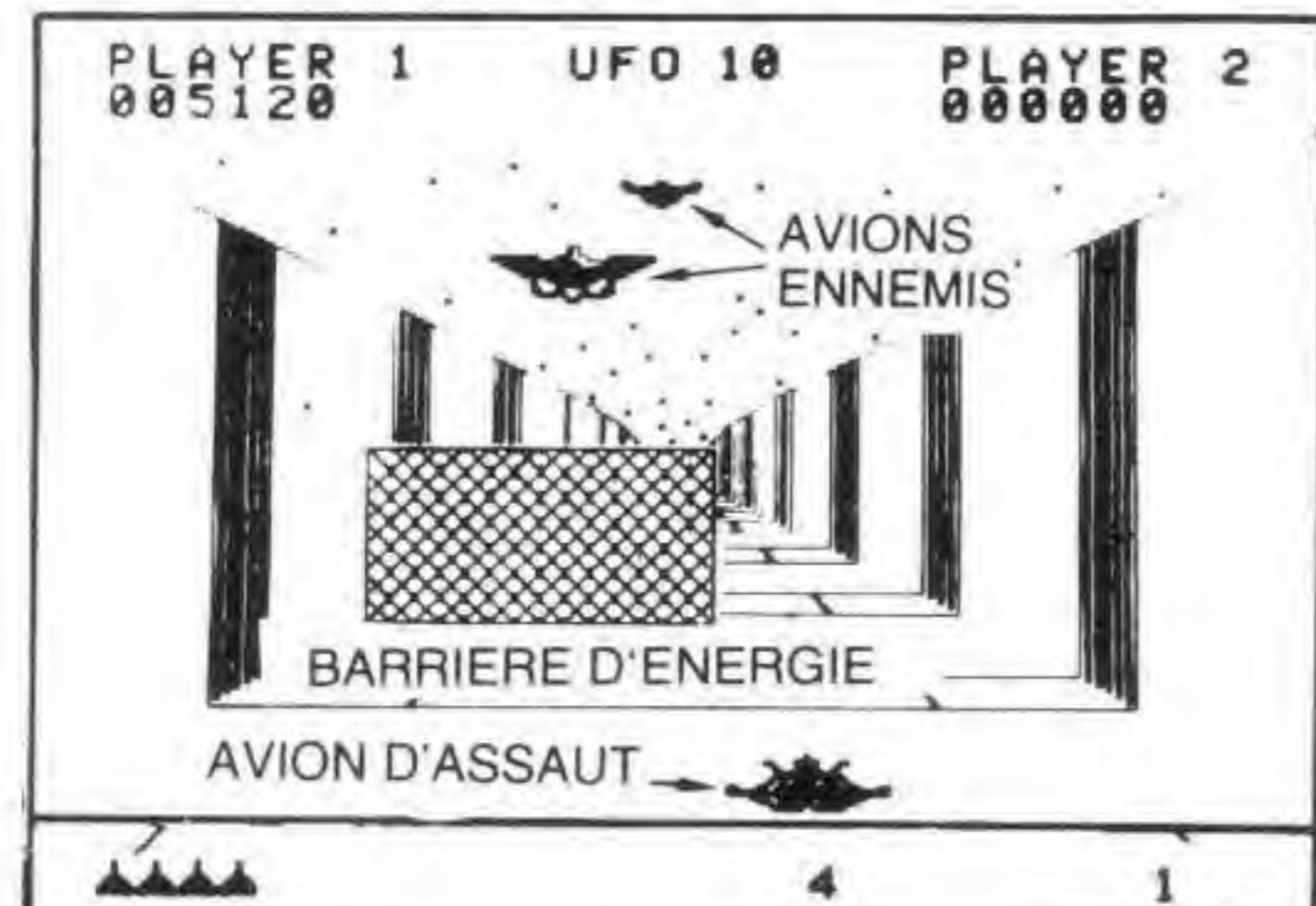
Vous avez atteint la Planète sans dommage. Mais restez sur vos gardes! De nouvelles vagues d'assaut hantent l'espace au-dessus de vous. Verifiez leur nombre inscrit sur le compteur UFO. Pas de quartier, détruisez-les tous, vous gagnerez des points supplémentaires!



SECTION 4

Chapitre 5: Nouvelle tranchée, nouvelle aventure!

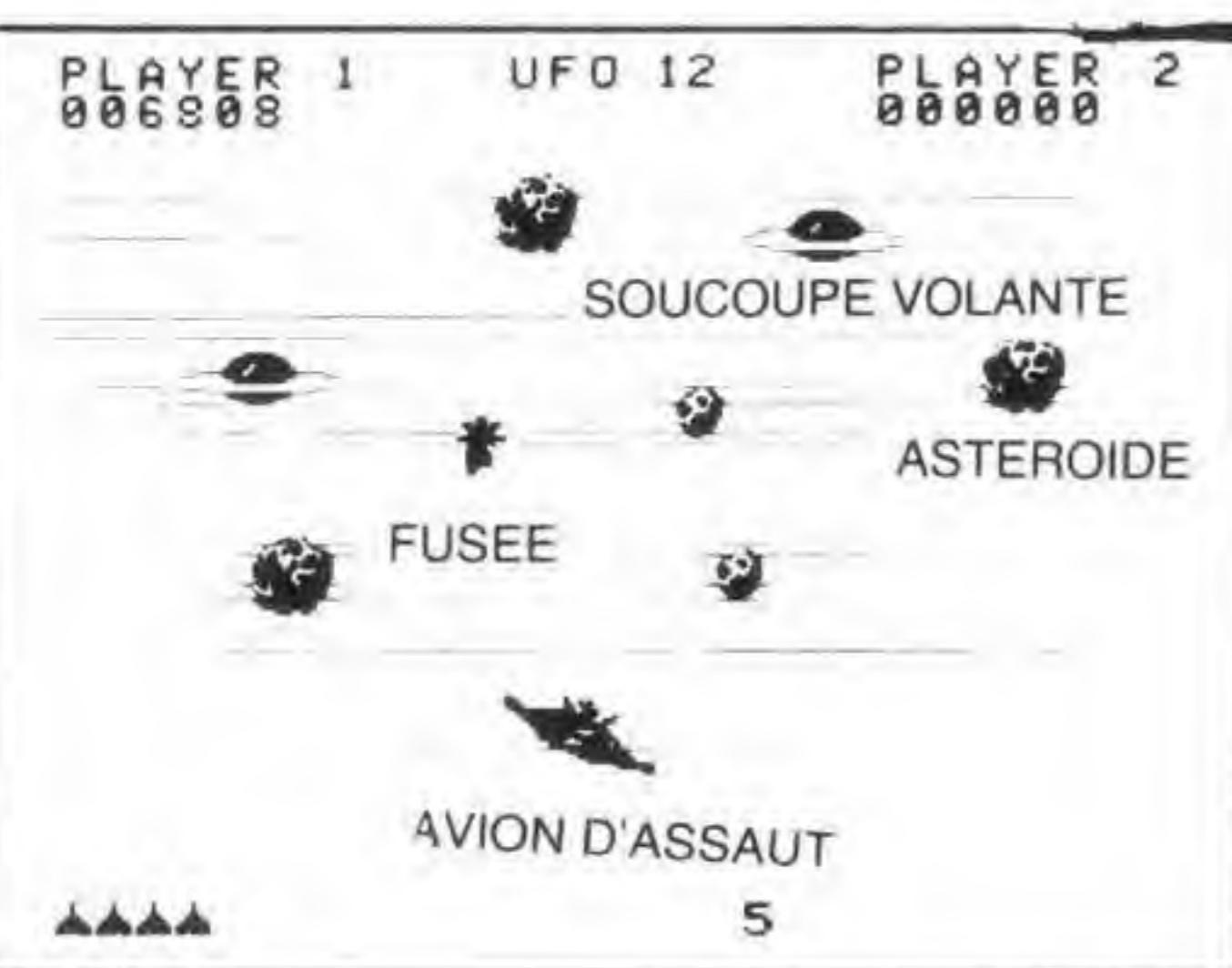
Vous pensiez en avoir fini avec les tranchées? Pas de chance, une autre se profile à l'horizon! S'engage alors un terrifiant slalom contre la mort. Evitez les murs dressés par vos ennemis au fond de la tranchée. Profitant de votre désarroi, les agresseurs n'arrêtent pas de revenir à la charge! La survie du peuple de Zoom est entre vos mains!



SECTION 5

Chapitre 6: Les anges de l'apocalypse.

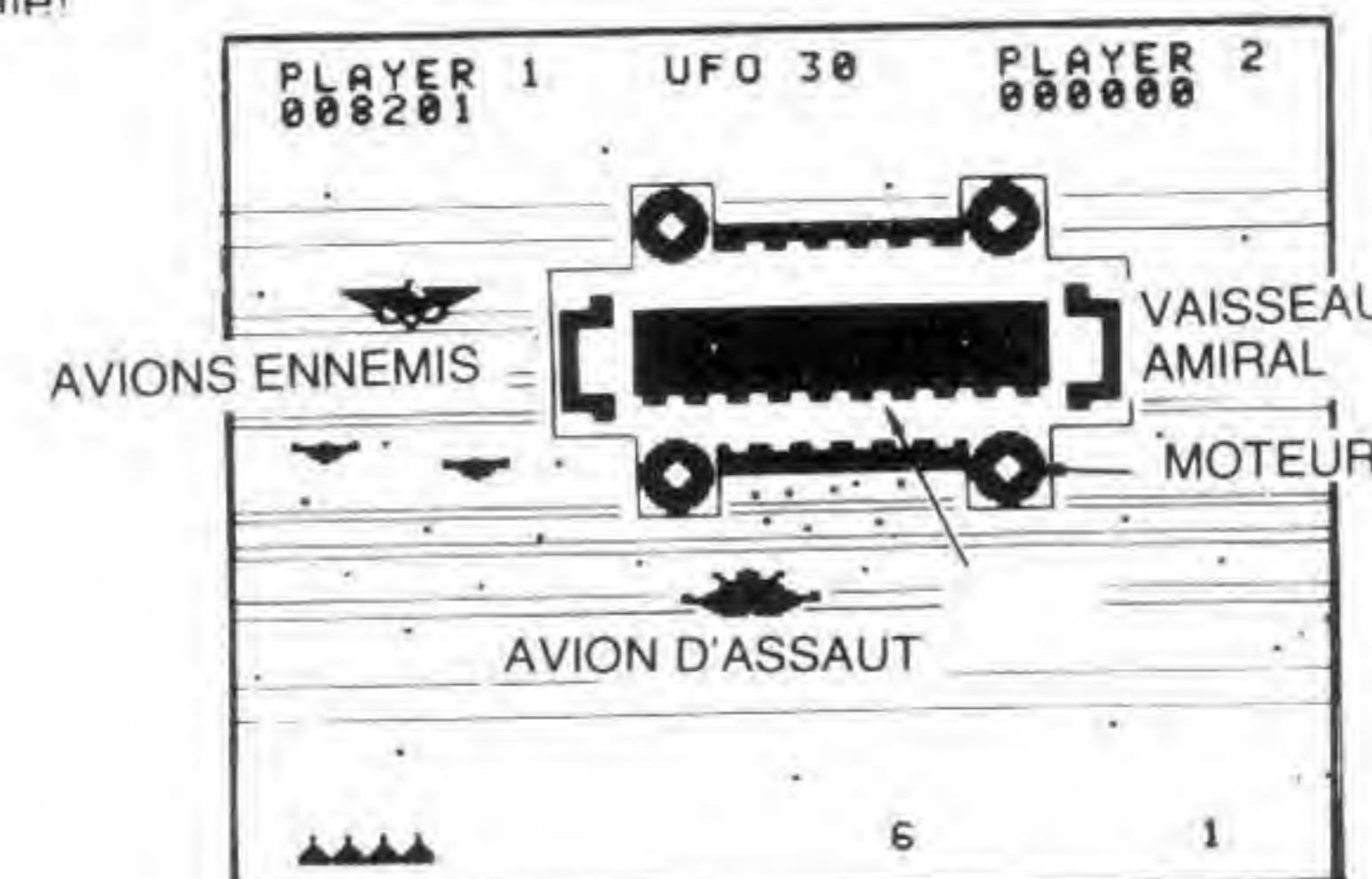
La beauté du paysage sidéral dans lequel vous évoluez maintenant ne doit pas vous faire oublier que le danger vous guette à tous moments. L'intelligence machiavélique de l'ennemi n'est jamais à court. Des astéroïdes à la trajectoire imprévisible viennent s'ajouter aux forces qui ont juré votre perte. La meilleure défense étant l'attaque, dressez devant vous une barrière de fer et de feu à l'aide de votre laser; réduisez en poussière les astéroïdes et faites grimper votre score!



SECTION 6

Chapitre 7: Ennemi droit devant.

Malgré tous les efforts que vous venez de fournir, vous allez devoir faire preuve d'un courage exceptionnel pour le dernier combat qui s'engage maintenant. Face à vous se dresse le vaisseau amiral de la force ennemi. Détruisez ses quatre moteurs en évitant les attaques de son escadron de protection. L'anéantissement total se fera après que vous ayez placé une série de coups au but dans l'ouverture béante du monstre d'acier. Vérifiez le compteur UFO. Il prend en compte le nombre de soucoupes détruites par votre tir automatique. Tirez sur la base et détruisez-la le plus vite possible... En effet, le compte à rebours est en marche. Si au zéro fatidique la base n'est pas détruite, toutes les soucoupes décolleront et vous serez fait comme un rat! La collision avec les avions ennemis et les engins volants signifie pour vous la destruction totale!



Chapitre 8: Bon pied, bon œil!

Ne croyez pas que votre tâche soit terminée après l'élimination du centre de commandes. Vous n'avez accompli que la première partie d'une bataille sans pitié. Aussi longtemps que vous garderez bon pied, bon œil, la bataille fera rage, partie après partie!

Chapitre 9: Conseils tactiques.

Vous avez eu à subir un solide entraînement, mais ne croyez pas qu'un ennemi aussi rusé vous laissera une seconde chance! Voici quelques conseils dont vous pourriez avoir besoin:

1. Apprenez à retourner en votre faveur le rappel de centrage du pilote automatique.
2. Le compteur UFO vous indique le nombre de soucoupes enregistrées au radar. Bien sûr, vous n'arrivez pas à toutes les atteindre mais faites de votre mieux.
3. Touchez autant de soucoupes ou d'avions ennemis que vous pouvez mais attention, le temps joue contre vous! A chaque section, le temps perdu s'additionne et vous perdez des points!
4. Si vous pouvez détruire une fusée en toute sécurité, faites-le! Mais vous ne gagnerez aucun point. Il est préférable d'éviter les fusées et de poursuivre les soucoupes et les avions. Ce sont eux qui comptent!

SCORES

La rapidité de votre vol vous rapporte des points, ce qui permet de marquer même si vous n'éliminez aucun ennemi.

ELIMINATION PAR L'AVION POINTS OBTENUS

Soucoupe volante 100

Astéroïde 100

Avion ennemi 400

Porte du centre de commandement 100

Multiplication:

Vous obtenez les points cités ci-dessus majorés de 100 points multipliés par le numéro de la partie que vous êtes en train de jouer. Par exemple, après avoir éliminé une soucoupe volante au cours de la partie n° 1, votre score s'élève à $100 + 100 \times 1$, soit un total de 200 points. Chaque fois que vous atteignez les portes du centre du vaisseau de commandement, vous obtenez 100 points multipliés par le numéro de la partie que vous êtes en train de jouer. A la fin de chaque partie, vous obtenez 2 000 points majorés de 1 000 points multipliés par le numéro de la partie que vous êtes en train de jouer.

Avion en prime.

Lorsque votre score atteint 10 000 points, vous gagnez un avion en prime.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à BUCK ROGERS™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!

SPELBESCHRIJVING

Ga op de plaats van de commandant zitten in de BUCK ROGERS™ jager voor een echt ruimte avontuur! Gebruik Buck's kroniek om je de weg te wijzen naar de planeet ZOOM™. Een buitenaardse macht heeft controle op en om deze planeet. Je moet proberen de planeet te bereiken vóór het vreemde ruimteleger deze geheel verwoest. De problemen, die Buck had, zijn nu jouw problemen. Een hele vloot vijandelijke ruimteschepen zorgen ervoor dat je reis niet vlug en veilig kan plaatsvinden.

De reis begint in een nauwe doorgang waar vliegende schotels en raketten je in een onvoorspelbare baan tegemoet komen. Weer de aanvallen af en ga door naar de eindeloze ruimte, waar meer strijd je wacht.

Je vliegt nu boven de verlaten oppervlakte van de planeet. Een nieuwe serie vijandelijke vliegtuigen, vliegende schotels en raketten proberen je andermaal af te stoppen.

Dan komt er weer een enge doorgang. Hier moet je niet alleen vechten tegen je nietsontziende tegenstanders, maar ook nog proberen de geladen afweerschilden te ontwijken. Terug in de ruimte vormen de asteroïden een bedreiging. Ontwijk ze en zet het gevecht met je ruimtevijanden voort.

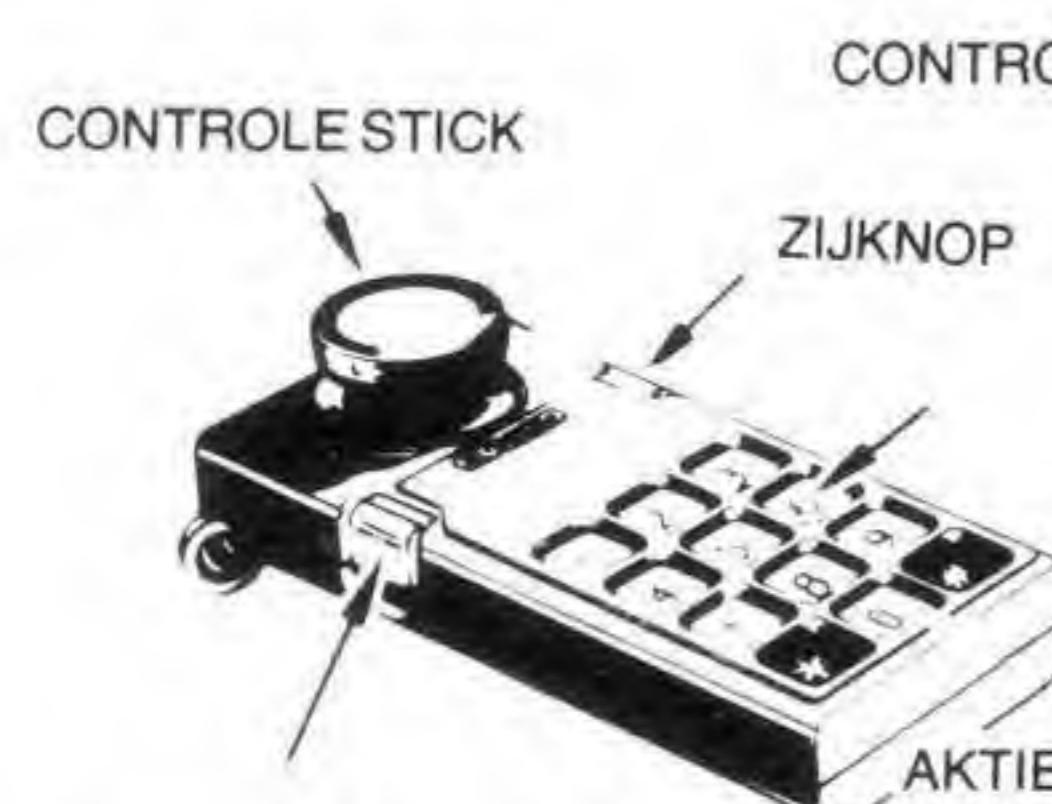
Als je, net als Buck, ook deze moeilijkheden overwonnen hebt kun je op weg naar het machtige RUIMTE COMMANDOSCHIP, dat ZOOM™ in zijn macht heeft. Probeer elk van de 4 motoren te raken en vernietig de ingang van de reactor. Eenmaal voorbij het commandoschip vlieg je verder in je BUCK ROGERS™ jager, nieuwe uitdagingen, in je loopbaan als ruimtepiloot, tegemoet!

Hou de nalatenschap van Buck in ere. Volg zijn aanwijzingen, luister naar zijn raad en doe je voordeel met zijn ervaringen. Je moet nu bewijzen dat je een waardige navolger van Buck bent.

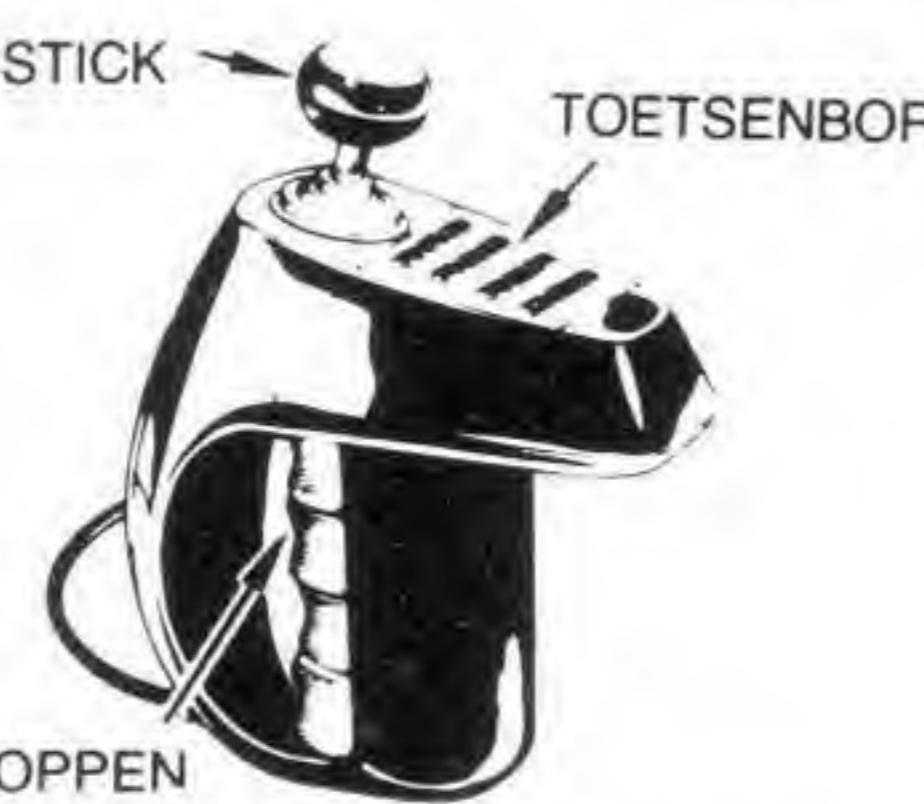
Buck Rogers™ wordt gespeeld met de ColecoVision™ Standaard Handcontrollers of met de Super Action™ Controllers.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

CBS COLECOVISION™
HAND CONTROLLER



SUPER ACTION™
CONTROLLER



- 1. Toetsenbord:** Met de toetsen 1 t/m 8 van het toetsenbord kun je een spelmogelijkheid kiezen.
- 2. Controlestick:** Het vliegen met de BUCK ROGERS™ jager moet min of meer automatisch gaan. Oefenen helpt! Druk de controlestick van je af en de jager gaat omhoog. Trek de controlestick naar je toe en de jager duikt. De controlestick naar links en rechts bewegen laat je jager in die richting afglijen. Maar denk aan de automatische piloot. Als je de controlestick loslaat gaat je jager automatisch weer in een rechte lijn.
- 3. Zijknoppen (CBS ColecoVision™ standaard controller):** Leer je wapen kennen en de werking. Met beide zijknoppen kun je een vuurstoot geven. Als je de knop ingedrukt houdt krijg je een langere vuurstoot.
- 4. Aktieknoppen (Super Action™ Controller):** Om een vuurstoot te geven gebruik je de gele of oranje aktieknop. Als je de knop ingedrukt houdt krijg je een langere vuurstoot.

ATTENTIE: Bij de Super Action™ Controllers worden de "speedroller" en de paarse en blauwe aktieknoppen niet gebruikt.

DE KRONIEK

Bereid je voor! Er staat een gevvaarlijke reis voor de boeg. De volgende pagina's moeten een leidraad zijn voor je reis door de ruimte!!

HET SPEELKLAAR MAKEN

LET EROP DAT DE SCHAKELAAR VAN HET CONSOLE ALTIJD OP "OFF" STAAT BIJ HET INBRENGEN OF UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE.

Vliegplan voor één piloot:

Gebruik de controller uit vak 1.

Vliegplan voor twee piloten (om beurten):

Piloot 1 gebruikt de controller uit vak 1 en piloot 2 de andere. Piloot 1 begint en vliegt zolang als zijn jager het uithoudt. Daarna mag piloot 2 de stuurknuppel overnemen.

Maak een keuze

Zet het console op "ON" en het titelscherm verschijnt op de TV. Daarna komt het keuzescherm. Kies hieruit het aantal piloten en de moeilijkheidsgraad, die je spelen wilt.

Skill 1 (nummers 1 en 5) is het gemakkelijkst en geschikt voor onervaren ruimtecadetten.

Skill 2 (nummers 2 en 6) is moeilijker. De vijanden zijn moeilijker te ontwijken.

Skill 3 (nummers 3 en 7) is net als de speelhalversie. Alleen voor ervaren piloten

Skill 4 (nummers 4 en 8) is de grote uitdaging. Alleen de sterksten kunnen hier overleven, of niet!

Maak je keuze door het betreffende vakje op het toetsenbord in te drukken.

HET SPELEN

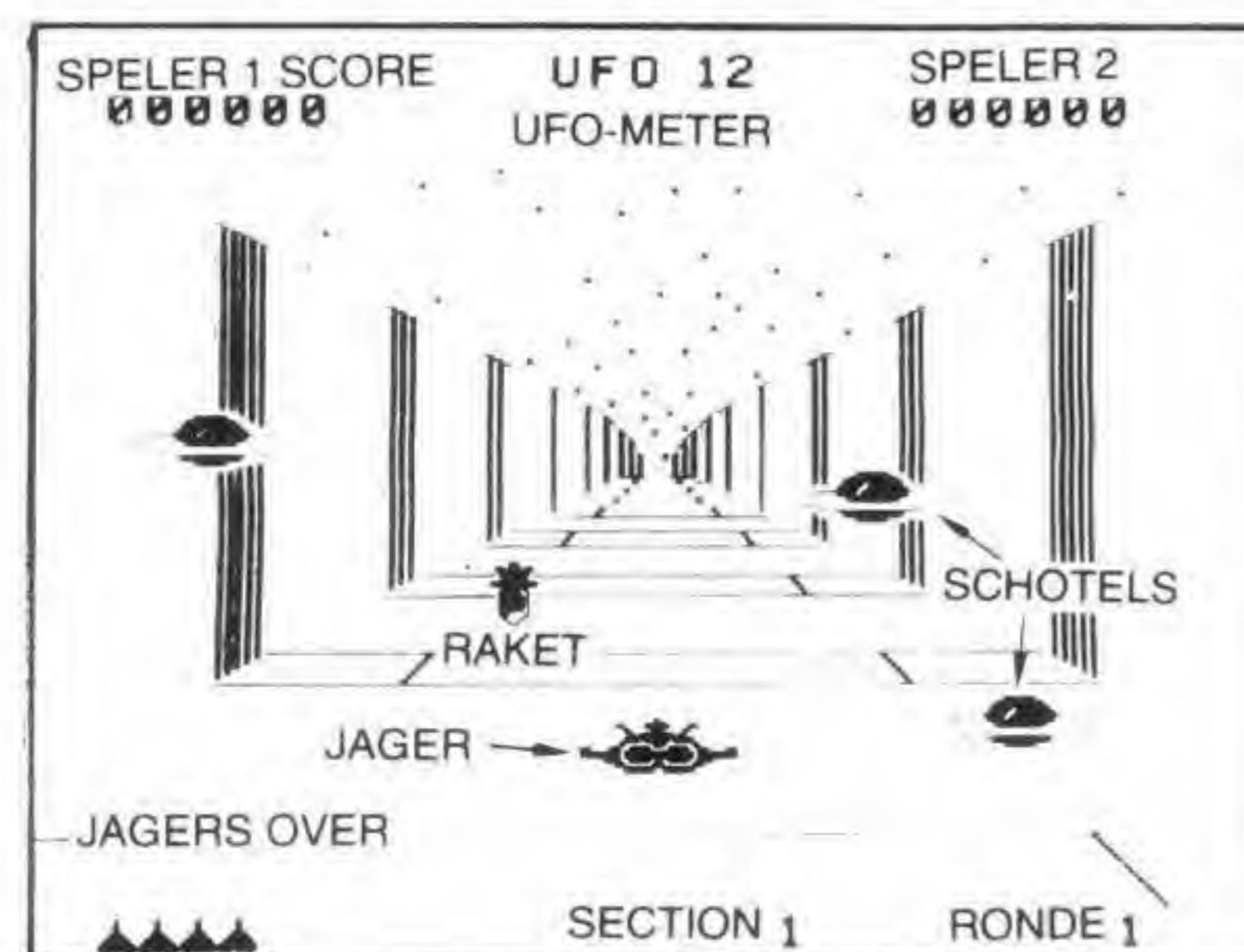
VOORWOORD

Dit is geen simpele testvlucht of een oefening. Het enige doel van je machtige buitenaardse tegenstanders is controle te krijgen over het hele heelal. Mijn vertrouwen en ook dat van de PLANET OF ZOOM™ bevolking is op jou gesteld. Probeer te slagen!

DEEL 1

Hoofdstuk 1: In de loopgraven!

Je jager komt in een smalle nauwe gang. Vraag niet hoe hij daar komt vraag liever hoe hij hier weer uitkomt! Start nu met het testen van je stuurmanskunst en van je zenuwen.



Plotseling verschijnen er vreemde vliegende schotels in beeld die duidelijk en glijdend een aanval op je inzetten. Ontwijk en schiet! Maar de schotels zijn niet het enige gevaar. Daar komen ook raketten, die je willen vernietigen. Ze hebben een tijd-ontsteking. Schiet ze neer of ontwijk ze voor ze af gaan. Als je in botsing komt met een schotel of raket is het gebeurd met je.

Punten krijg je voor iedere neergehaalde vliegende schotel, maar niet voor de raketten.

Hoofdstuk 2: Waar het om gaat!

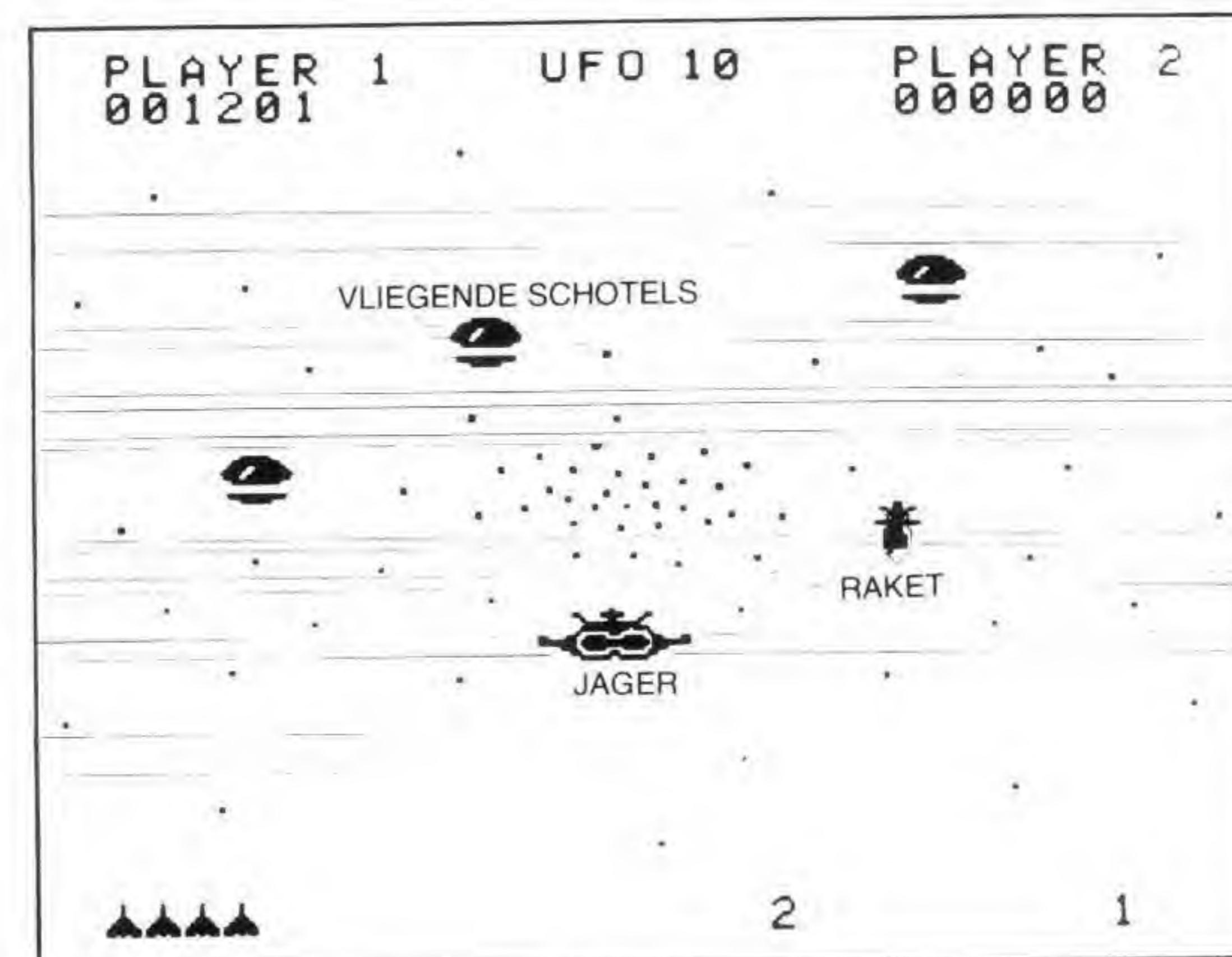
Hou de UFO meter in de gaten. Deze registreert het aantal vliegende schotels (niet de raketten) via het radarscherm. De UFO meter werkt automatisch en iedere neergeschoten vliegende schotel wordt afgetrokken.

De tijd is tegen je, want hij is maar beperkt. Om door te kunnen gaan moet de UFO meter op 0 komen of de toegestane tijd moet op zijn. Let op de punten, piloot! Probeer zoveel mogelijk vliegende schotels naar beneden te halen.

DEEL 2

Hoofdstuk 3: Op naar de sterren

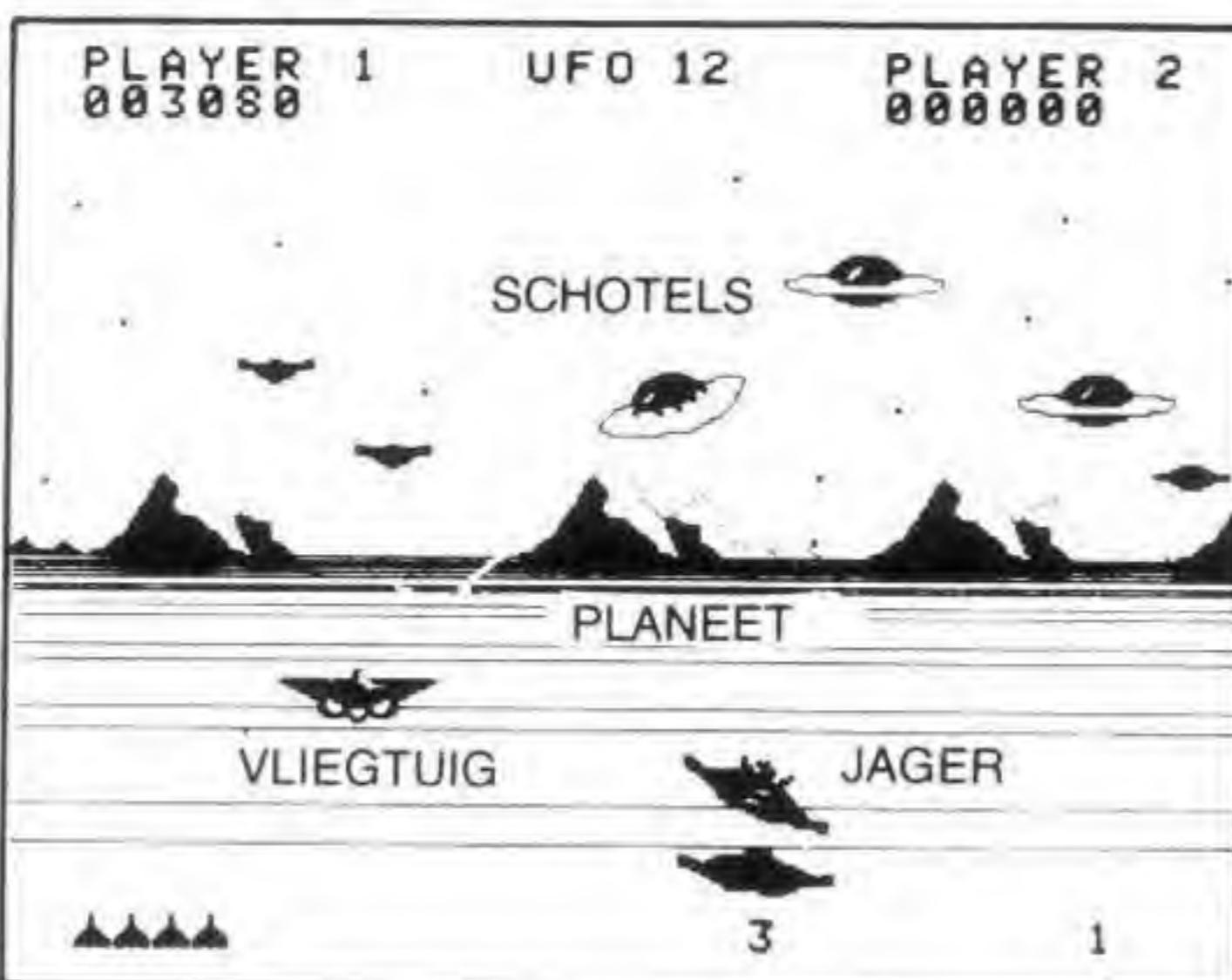
Je bent door de gang! In de verte wenkt de planeet ZOOM™. Ze hebben hulp nodig, maar het is niet eenvoudig om er met je jager te komen. De buitenaardse vijanden proberen je tegen te houden. Raketten worden op je afgevuurd. Schotels proberen je te rammen. Vernietig ze, voor ze jou vernietigen, want de tijd draait door.



DEEL 3

Hoofdstuk 4: Boven de planeet Zoom™.

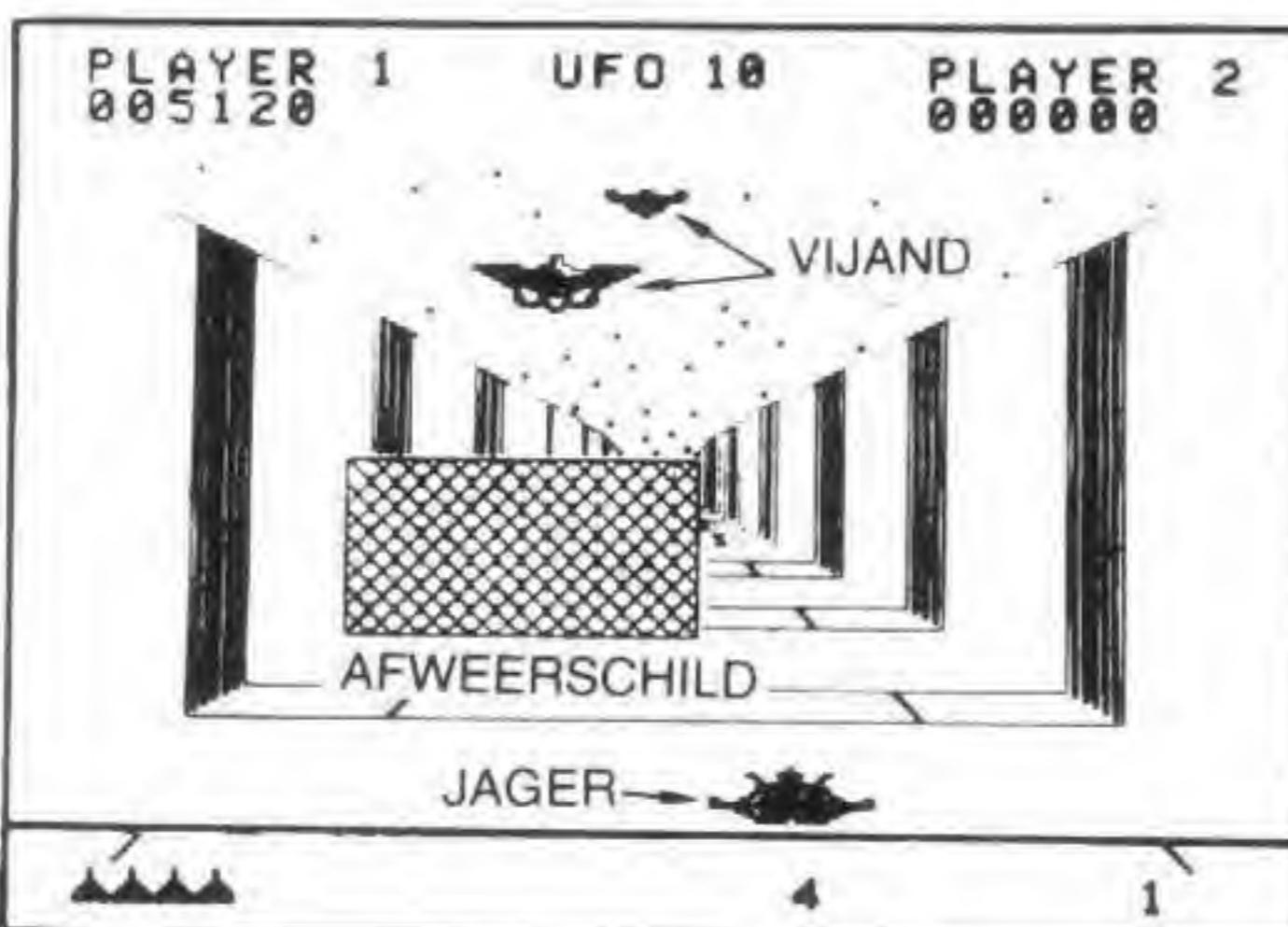
Je denkt nu veilig boven ZOOM™ te zweven, maar schijn bedriegt. Daar komen de vliegende schotels en de raketten alweer. En die niet alleen er komen nu ook vliegtuigen bij. Deze worden bijgeteld op de UFO meter. Vernietig ze en je punten tellen door.



DEEL 4

Hoofdstuk 5: Tweede doorgang, nieuwe avonturen

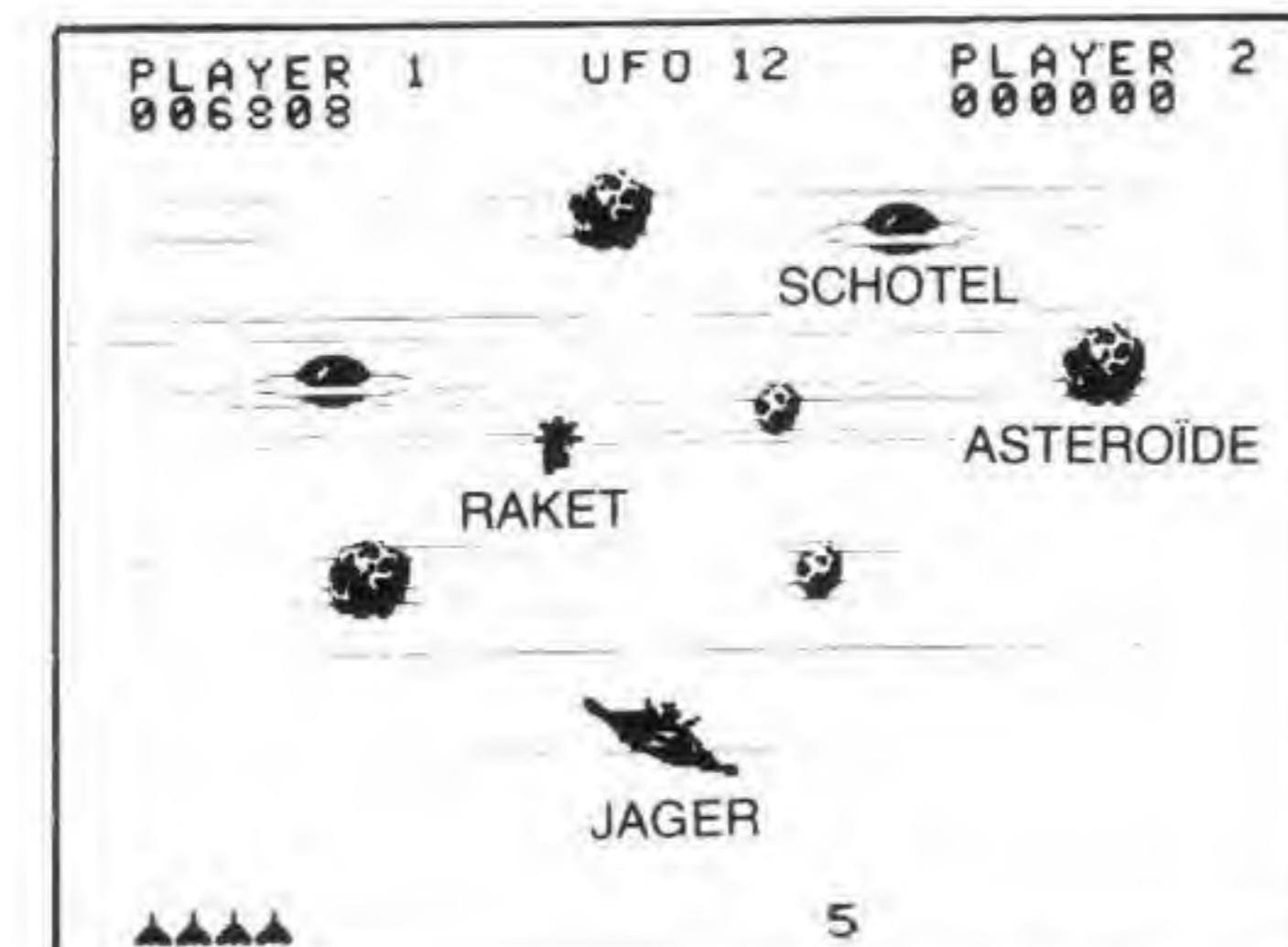
Je denkt er nu te zijn. Mis! Naast de aanvallende tegenstanders in de ruimte moet je nu ook nog geladen afweerschilden, die je de weg versperren, ontwijken. Doe je best, want de ZOOM™ bevolking heeft zijn hoop op je gevestigd.



DEEL 5

Hoofdstuk 6: Hemels is anders

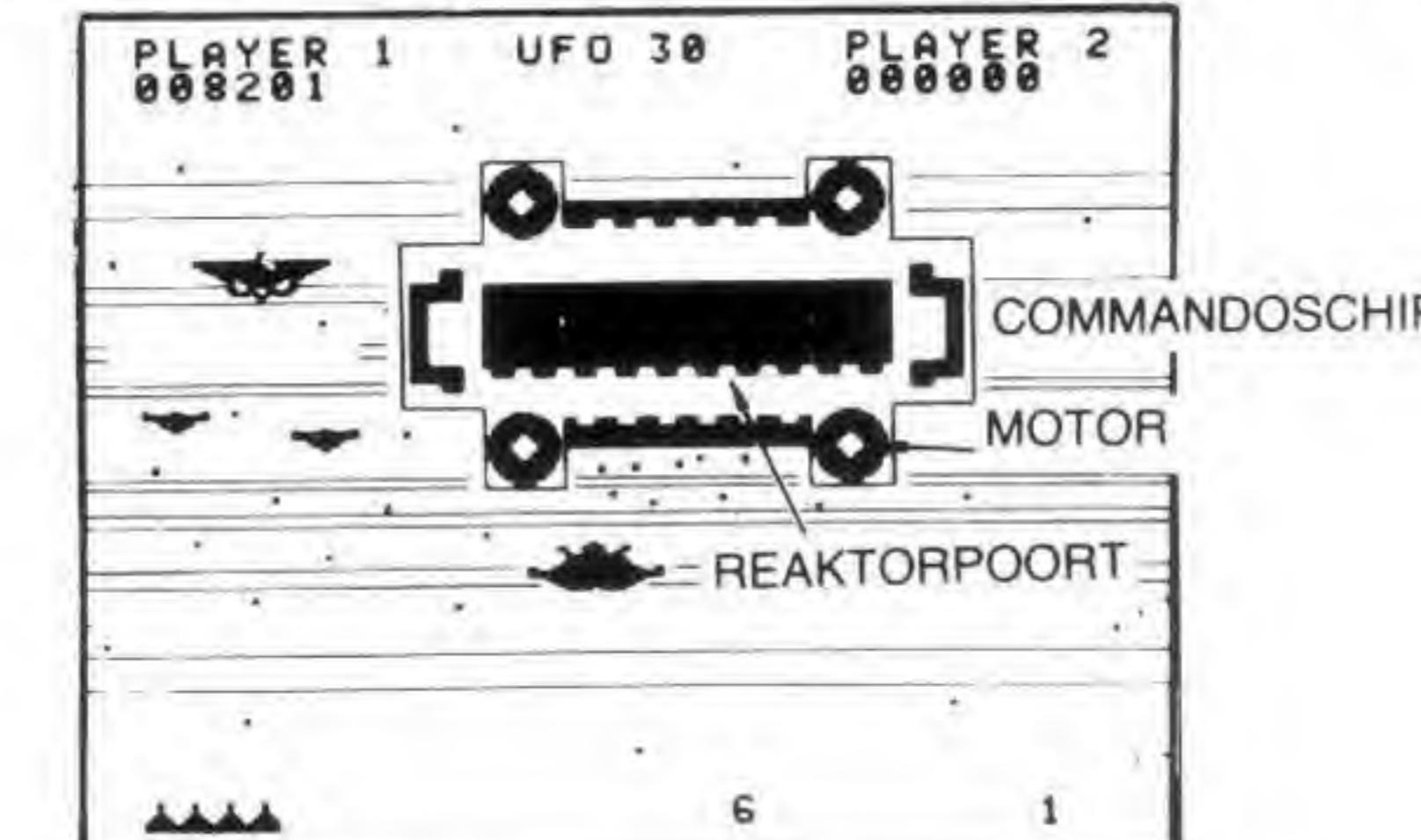
Alles lijkt onder controle. Je vliegt op koers, maar er is toch iets mis. Asteroïden verschijnen in beeld. Je tegenstanders weten precies hoe ze ze moeten ontwijken. Doe dat ook! Breng je jager in positie en schiet ze neer. Voor iedere vernietigde asteroïde krijg je punten. Zorg dat je ook de afweerschilden, die hier op je weg staan, niet raakt.



DEEL 6

Hoofdstuk 7: Het commandoschip komt in zicht

Dan komt de grote uitdaging, het COMMANDOSCHIP dat ZOOM™ beheert. Het wordt beschermd door hordes vliegtuigen. Om het Commandoschip buiten werking te stellen moet je ELK van de vier motoren vernietigen. Je hebt er maar een beperkte tijd voor! Raak de reactorpoort van het commandoschip en je overlevingskansen stijgen.



Blijf de UFO meter in de gaten houden. Hij telt alle vliegende schotels, die je niet kunt zien maar die door de radar opgepikt worden als ze uit het Commandoschip komen, op. Vernietig het schip met zijn 4 motoren. Hoe eerder hoe beter! Als de UFO meter op 0 komt (alle schotels zijn ontsnapt) vóór je het Commandoschip vernietigd hebt, ben je verloren.

Blijf de vliegtuigen, maar ook het rondvliegende schroot ontwijken. Een botsing hiermee is het einde! Raak de ingang van de atoom-motor in het midden van het Commandoschip. Dat moet want als je dit niet doet ben je verloren.

Hoofdstuk 8: De volgende ronde

Denk niet dat je er bent nu je het Commandoschip vernietigd hebt. Het is slechts de eerste van vele ronden strijd. Hoe langer je overleeft, des te meer ronden vechten wachten nog op je.



Hoofdstuk 9: Tactische Tips

Je hebt je opleiding gehad, maar wat extra informatie is nooit weg. Hieronder staan wat aanwijzingen, die hun nut kunnen hebben:

1. Denk aan de automatische piloot. Je jager komt altijd in een rechte lijn, als je de besturing loslaat. Probeer hier gebruik van te maken om je vijanden op een dwaalspoor te brengen.
2. De UFO meter geeft aan hoeveel vijanden door de radar ontdekt zijn. Je hoeft ze niet allemaal neer te schieten, maar als je het wel doet is dat een pluspunt.
3. Probeer zoveel mogelijk vijandelijke schotels en vliegtuigen te pakken, vóór de tijd om is. Verloren tijd kost punten.
4. Je kunt een raket neerschieten, maar het levert niets op. Een goede raad is de raketten te ontwijken en de schotels en vliegtuigen neer te schieten. Deze tellen namelijk wel!

DE SCORE

Voor het feit, dat je blijft vliegen, krijg je punten, ook al vernietig je geen enkele vijand.

VIJANDEN VERNIETIGD

Vliegende Schotel _____ 100 punten

Asteroïde _____ 100 punten

Vliegtuig _____ 100 punten

Raket _____ geen punten

Commandoschip motor _____ 100 punten

Kassa!!

Bovenstaande punten worden verhoogd met 100 punten MAAL het cijfer van de ronde, die je aan het spelen bent. Een voorbeeld: Je vernietigt in ronde 1 een vliegende schotel en krijgt dan als score $100 + 100 \times 1 = 200$ punten.

Aan het eind van iedere ronde, als je het Commandoschip vernietigd hebt, krijg je 2000 punten PLUS 1000 punten MAAL het cijfer van de ronde, die je gespeeld hebt.

Extra jager

Je krijgt een EXTRA jager op het moment dat je score het cijfer 10.000 bereikt.

DE LAATSTE WOORDEN

Hier eindigt mijn verhaal piloot. Er is niets meer aan toe te voegen en er is ook niets meer wat ik kan doen om je te helpen. Succes in de strijd wens ik je en een veilige terugkeer.

OPNIEUW

Door het vakje * in te drukken kun je de zojuist vervulde opdracht nogmaals uitvoeren. Indrukken van vakje brengt het keuzescherf terug en je kunt een nieuwe SKILL kiezen

Reset

Met de RESET knop op het console kun je een spel onderbreken en komt het titelscherf weer terug. Je gebruikt deze knop als je een nieuw spel wilt beginnen en ook bij een eventuele storing.

HET ONTDEKKEN

Dit boekje geeft je de informatie om het spel BUCK ROGERS™ PLANET OF ZOOM™ te kunnen spelen, maar het is slechts een begin. Iedere keer dat je dit spel speelt zul je nieuwe mogelijkheden ontdekken. Experimenteer met verschillende technieken en je beleeft telkens weer meer plezier aan dit spel.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Mettetevi al posto di comando del bombardiere di Buck Rogers™ per vivere una vera avventura spaziale! Seguite il viaggio di Buck mentre leggete il suo diario di bordo e partite alla volta del pianeta Zoom™. Un'intelligenza aliena ha preso il controllo dell'area. Voi dovete arrivarci prima che la potenza aliena distrugga il pianeta. I problemi di Buck sono ora i vostri problemi: flotte di astronavi nemiche cercheranno di impedirvi di raggiungere rapidamente e sicuramente il pianeta!

All'inizio vi lancerete attraverso una stretta trincea e dovete schivare gli attacchi dei guizzanti dischi volanti e dei razzi che sembra abbiano un cervello che ragiona. Quindi puntate verso lo scuro e profondo spazio per affrontare altri combattimenti!

Se non vi sarete fatti abbattere, vi troverete a sorvolare la desolata superficie del pianeta. Dischi volanti, aerei nemici e razzi faranno ulteriori tentativi per bloccare la vostra avanzata.

Ora dovete immettervi in un'altra trincea! Dovrete evitare collisioni contro barriere energetiche mentre combattete i numerosi attacchi avversari. Entrerete ancora nel profondo spazio ed incontrerete degli asteroidi che minacceranno di colpirvi mentre dovete manovrare il vostro bombardiere per colpire e distruggere gli assalitori nemici.

Se ci riuscirete, come ci è riuscito Buck, il vostro bombardiere procederà verso la possente astronave comando nemica. Colpirete i suoi quattro motori, poi dovete distruggere le griglie dei reattori. Dopo aver eliminato anche l'astronave comando, il bombardiere di Buck Rogers™ continuerà la sua corsa e la battaglia ricomincerà facendovi affrontare un'altra sfida nello spazio!

Fate onore alla fama di Buck. Seguite le sue parole, ascoltate i suoi consigli, fate tesoro della sua esperienza! Ora sta a voi provare che siete degni di seguire la sua strada!

Usate i comandi CBS COLECOVISION™ oppure i comandi Super Action™.

COME PREPARARSI A GIOCARE

PRIMA DI RIMUOVERE O INSERIRE UNA CARTUCCIA, ASSICURATEVI CHE GLI APPARECCHI CBS COLECOVISION™ O ADAM SIANO SPENTI.

Gioco per un solo giocatore

Per il comando usate la presa 1.

Gioco per due giocatori (I piloti si alternano)

Il pilota 1 usa il comando alla presa 1. Il pilota 2 usa il comando alla presa 2. Inizia il pilota 1, ed ogni turno ai comandi dura fino a che il bombardiere viene abbattuto. I comandi quindi passano al pilota 2.

Come scegliere la difficoltà

Premete il pulsante Reset. Lo schermo con il titolo del gioco comparirà sul televisore. Attendete fino a che comparirà lo schermo delle opzioni di gioco. Selezionate il numero di piloti ed il livello di difficoltà con cui desiderate giocare.

Difficoltà 1 (Opzioni di gioco 1 e 5) è la più facile e può essere giocata da principianti inesperti e da allievi.

Difficoltà 2 (Opzioni di gioco 2 e 6) è un poco più difficile. Il nemico è più astuto, è più difficile sfuggirgli.

Difficoltà 3 (Opzioni di gioco 3 e 7) è ancora più difficile! Il nemico è ingiusto e senza cuore.

Difficoltà 4 (Opzioni di gioco 4 e 8) è la sfida più dura di tutte! E' questione di vita o di morte!

Selezionate le opzioni premendo il tasto del numero corrispondente su uno qualsiasi dei comandi.

COME USARE I COMANDI



1. Tastiera: I tasti della tastiera da 1 a 8 vi permettono di selezionare le opzioni di gioco.

2. Asta di comando: Le manovre del bombardiere di Buck Rogers™ dovrebbero venire naturali: per far salire il bombardiere spingete l'asta di comando in avanti (lontano da voi). Per farlo scendere spingete l'asta di comando verso il basso (verso di voi). Premete e mantenete premuta l'asta di comando verso destra o sinistra per spostare lateralmente il bombardiere e portarlo nella direzione desiderata. Fate attenzione: il sistema di pilota automatico del bombardiere mantiene la rotta; quando rilasciate l'asta di comando, il bombardiere si sposta a destra o sinistra per tornare automaticamente al centro.

3. Pulsanti laterali (Comando CBS COLECOVISION™): conoscete bene le vostre armi ed imparate come farle funzionare: premete uno qualsiasi dei pulsanti laterali per lanciare delle scariche laser. Mantenete premuto il pulsante per sparare colpi a ripetizione.

4. Pulsanti di azione (Comandi Super Action™): Premete i pulsanti di azioni giallo o arancione per sparare scariche laser. Manteneteli premuti per colpi a ripetizione.

NOTA: Con il comando Super Action™, la sfera per la velocità ed i pulsanti viola e blu non vengono utilizzati.

GIORNALE DI BORDO

Preparati, Pilota, per il pericoloso viaggio che ti aspetta. Gira la pagina per il rendiconto dettagliato di ciò che dovrai affrontare la fuori nell'immenso vuoto dello spazio...

ÉCCO COME SI GIOCA

PREFAZIONE

Questa non è una prova simultanea, non è un esercizio su un manuale. E' una battaglia contro un'intelligenza aliena formidabile il cui obiettivo finale è il controllo dell'intero universo. Le mie speranze e le speranze di tutti sul pianeta Zoom dipendono dalla vostra abilità di pilota. Ce la farete?

SEZIONE 1

Capitolo 1: nella trincea!

Il bombardiere si trova in una lunga e stretta trincea. Non preoccupatevi di capire come ci sia arrivato, preoccupatevi piuttosto di come venirne fuori! Avete in mano i comandi? Provatevi e provate il vostro coraggio.



All'improvviso dischi volanti nemici sfrecceranno verso di voi virando e picchiando per attaccarvi. Schivate e fate fuoco! Comunque tenete gli occhi aperti, i dischi volanti non sono l'unico pericolo. Razzi comandati per distruggervi punteranno su di voi, hanno un meccanismo ad orologeria e, quando il tempo predisposto è scaduto, esplodono. Colpiti o schivateli prima che avvenga l'esplosione. La collisione con un disco volante o con un razzo distruggerà il vostro bombardiere!

Guadagnate punti per ogni disco volante che eliminate, ma non quadiagnate alcun punto eliminando i razzi.

Capitolo 2: Ciò che conta.

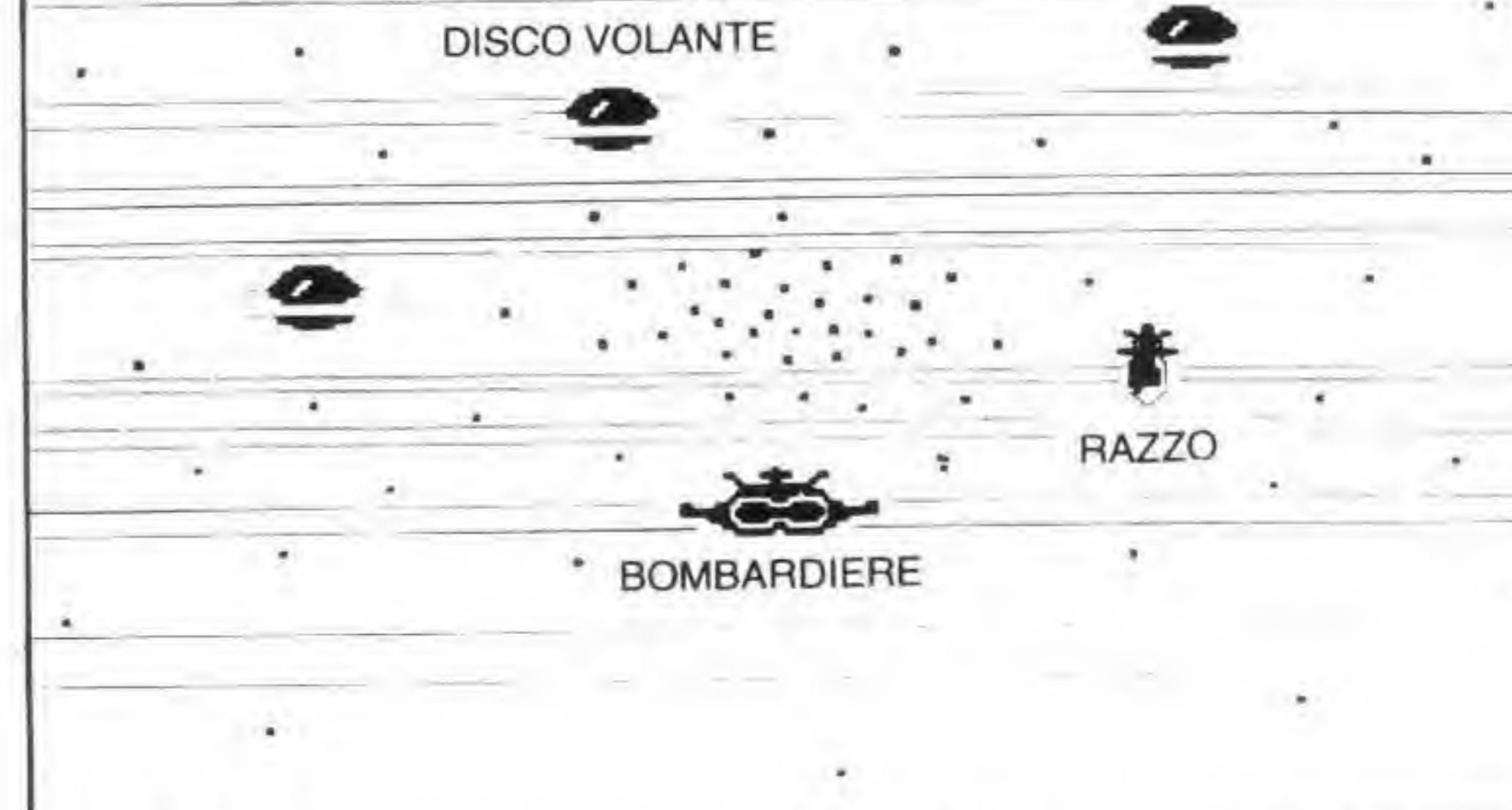
Controllate il contatore di UFO. Registra il numero di dischi volanti nemici (non dei razzi) individuati dal vostro sistema di rilevazione a raggi. Il contatore di UFO è automatico, ed ogni volta che eliminate un disco volante, il contatore scala un numero.

Anche il tempo conta: per poter proseguire avete a disposizione un ammontare limitato di tempo. Per passare alle fasi successive in altre sezioni di spazio infestate dagli alieni, è necessario che il contatore di UFO vada a zero o che il tempo concessovi scada.

Cercate di totalizzare più punti possibili e di abbattere più dischi volanti che potete.

SEZIONE 2

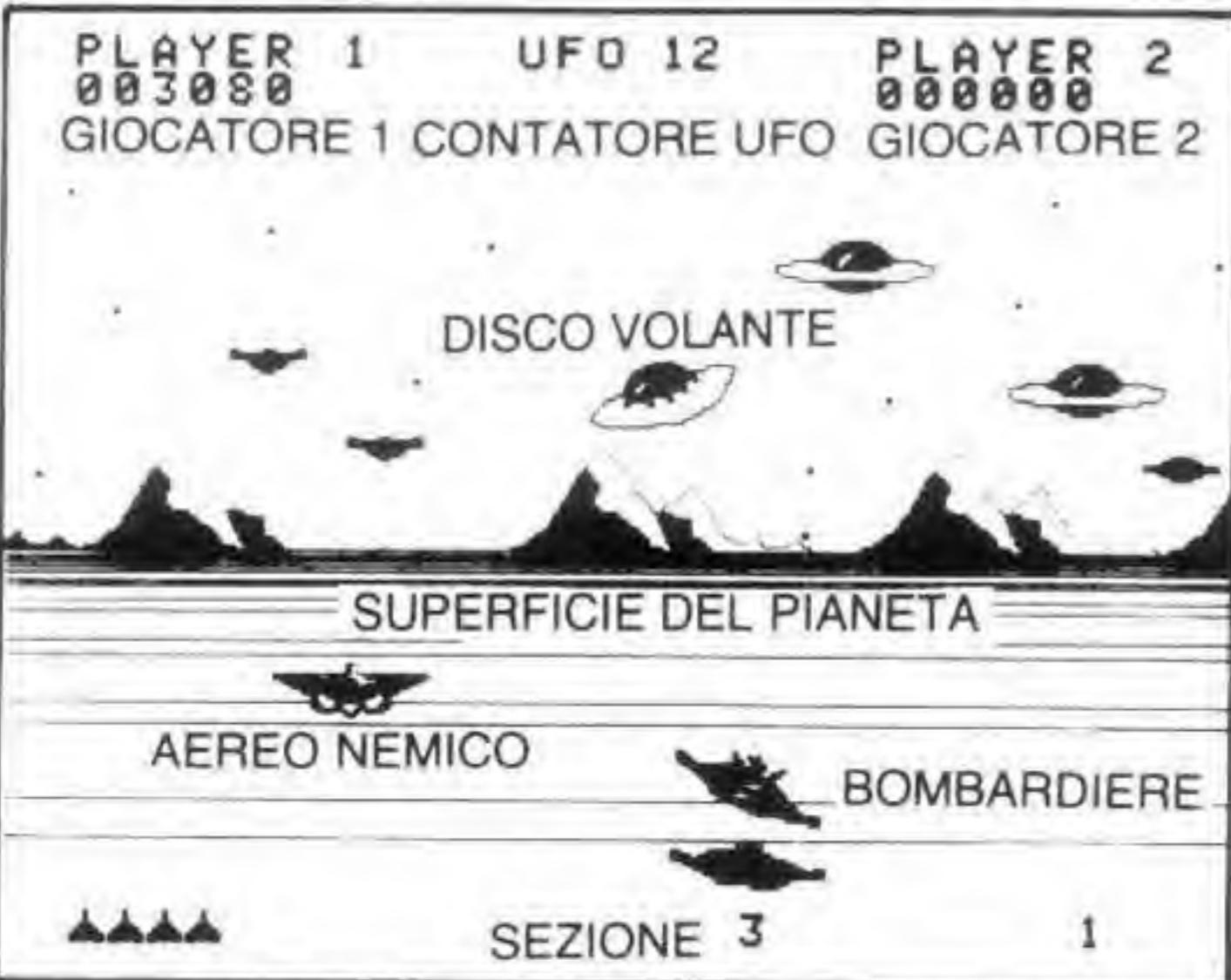
PLAYER 1 001201	UFO 10	PLAYER 2 000000
GIOCATORE 1	CONTATORE UFO	GIOCATORE 2



Capitolo 3: Sfrecciate tra le stelle.

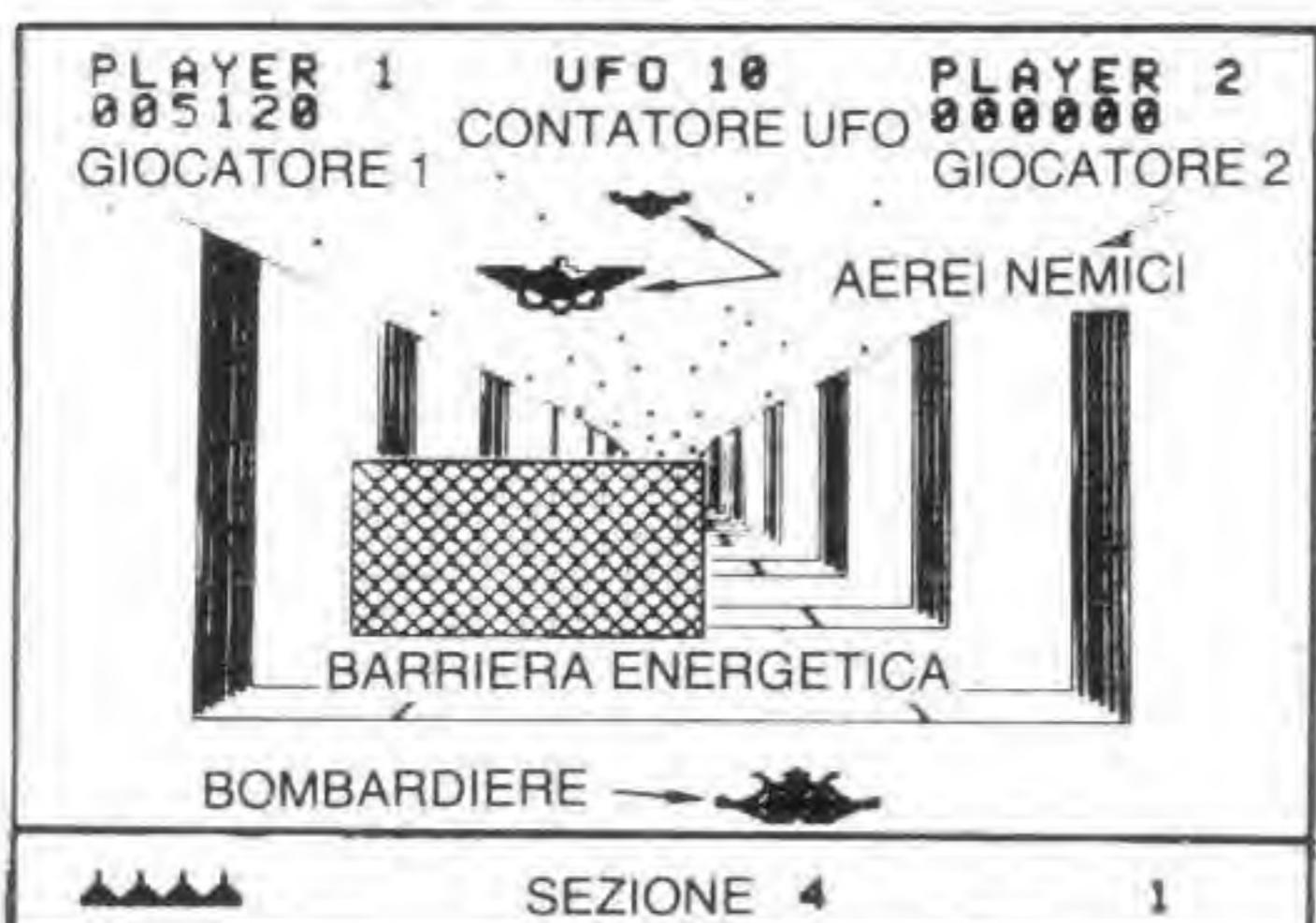
Siete riusciti ad uscire dalla trincea! Il pianeta Zoom è di fronte a voi che vi attende ed ha un disperato bisogno del vostro aiuto. Il vostro bombardiere comunque non avrà un viaggio facile attraverso il buio spazio. Un'altra ondata di alieni cerca di prevenire la vostra avanzata. Razzi sono diretti su di voi, dischi volanti cercano di entrare in collisione. Eliminate più che potete prima che il tempo scada!

SEZIONE 3



Capitolo 4: Volate rasoterra.

Avete raggiunto la superficie del pianeta incolumi, ma la calma dura poco. Altri razzi e dischi volanti invadono lo spazio, ma non sono soli! Aerei nemici si uniscono alla battaglia. La loro presenza viene conteggiata sul contatore UFO e voi guadagnate punti anche eliminandoli!



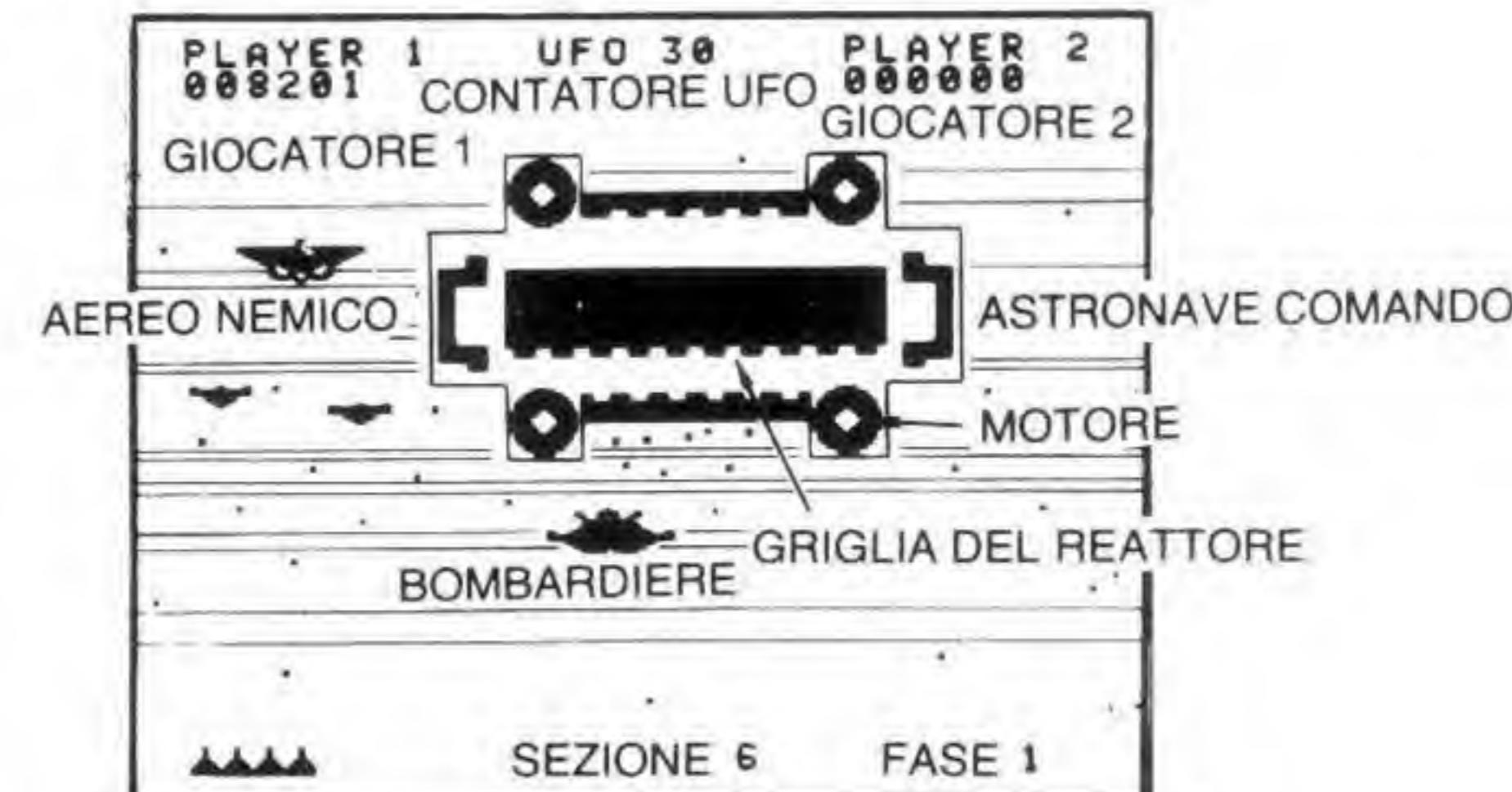
Capitolo 5: Seconda trincea – un'altra avventura.

Pensate di avercela fatta? Niente affatto! Schivate le barriere energetiche che bloccano il vostro cammino mentre cercate di evitare gli irriducibili aerei nemici. La salvezza della popolazione del pianeta Zoom dipende da voi.



Capitolo 6: Questi non sono angeli!

La vista dello spazio vi è familiare, ma non vi potrete permettere di rilassarvi. L'intelligenza aliena continua ad inviare i suoi attacchi per bloccarvi. Pericolosi asteroidi costellano la buia galassia. I dischi volanti nemici sanno come schivare questi macigni spaziali per poi colpirvi. Manovrate il vostro bombardiere con abilità, sparate distruggendo gli asteroidi e guadagnerete punti per ogni asteroide eliminato.



Capitolo 7: In vista dell'astronave comando.

Ecco il vostro più temibile avversario – l'Astronave Comando che controlla il pianeta Zoom. Intere squadriglie di aerei nemici proteggono la maestosa astronave. Per indebolire l'astronave comando dovete eliminare uno ad uno di i suoi quattro motori, e dovete farlo in un margine di tempo limitato!

Capitolo 8: Fase dopo fase.

Non pensate di aver concluso la vostra missione dopo aver eliminato l'Astronave Comando; avete soltanto portato a termine la prima delle molte fasi della battaglia. Più a lungo riuscirete a sopravvivere e più fasi della battaglia dovete affrontare.

Controllate il contatore UFO. Conteggia il numero di dischi volanti che voi non potete vedere ma che vengono individuati dal vostro sistema di rilevazione a raggi mentre stanno per uscire dall'astronave comando. Prima riuscirete ad indebolire l'astronave e meglio sarà per voi. Combattete per eliminare i motori. Se il contatore scende a zero (tutti i dischi sono usciti) prima che voi abbiate eliminato con successo la astronave comando, sarete sconfitti!

Schivate gli aerei nemici ed i pezzi volanti del motore. La collisione con gli aerei o con le schegge volanti sarebbe la vostra distruzione! Avanzate per far saltare le griglie del reattore al centro dell'astronave comando.

Fate però attenzione perchè se non colpite le griglie, verrete sconfitti!

CONCLUSIONE

Capitolo 9: Suggerimenti sulle tattiche.

Ora avete fatto il giusto addestramento, ma con un nemico astuto è sempre meglio non improvvisare. Eccovi alcune strategie che vi potranno essere utili:

1. Ricordatevi del pilota autocentrante. Il bombardiere si sposta sempre a destra ed a sinistra per riassumere la sua posizione centrale quando rilasciate i comandi. Usate questa caratteristica a vostro vantaggio per schivare gli attacchi degli alieni.
2. Il contatore UFO vi dice quanti dischi volanti sono registrati dalle rilevazioni radar. Non è obbligatorio colpirli tutti, ma se ci riuscite sono tutti punti guadagnati.
3. Colpite il maggior numero di dischi volanti e di aerei nemici prima che il tempo di ogni sezione scada. Il tempo sprecato significa punti persi.
4. Se potete colpire un razzo senza rischiare fatelo, ma ricordatevi che non guadagnate nessun punto. Se volete il mio consiglio, schivate i razzi e mirate ai dischi volanti ed agli aerei. Loro sono quelli che contano!

PUNTEGGIO

Durante il volo, guadagnate punti anche soltanto se riuscite a sopravvivere, e se non eliminate nessun nemico.

Eliminati dal bombardiere _____ **Punti guadagnati**

Disco volante _____ 100

Asteroide _____ 100

Aereoplano nemico _____ 100

Razzo _____ (niente punti)

Motore dell'Astronave Comando _____ 100

Moltiplicate!

Guadagnate i punti sopra indicati **più** altri 100 punti moltiplicati per il numero della fase (girone) in cui state giocando. Ad esempio, eliminando un disco volante nella fase 1, il vostro punteggio sarà $100 + 100 \times 1 = 200$ punti in totale.

Ogni volta che colpite le griglie del reattore dell'Astronave Comando e terminate una fase, guadagnate 2000 punti **più** altri mille punti moltiplicati per il numero della fase che avete giocato.

Bombardiere di rinforzo.

Vincete un bombardiere di rinforzo quando il punteggio raggiunge 10.000 punti.